
SOLUCIONES PARA DREAMCAST
Especial
DreamPLANET
SONIC
ADVENTURE
LIBRO DE RUTAS
Las aventuras
de Sonic, Tails,
Knuckles
y Amy Rose,
al completo
• Las tácticas más efectivas
para derrotar a los enemigos
• Todos los Subjuegos
El mes que viene,
con el número 2 de
Dream Planet, la segunda
y última parte de esta guía
editorial aurum



Dream Planet
Monográfico Especial **Sonic Adventure**

Publicado por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

Editora: **Katharina Stock**
Producción: **Hans L. Kötz**
Administración: **Montse Prieto**
Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Traducción: **Carles Sierra**
Diseño y Maquetación:
Comunicación Visual

PUBLICIDAD
Barcelona: **José Bonet**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsa S.L. 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-48683-99

Ejemplar Gratuito distribuido conjuntamente con la revista Dream Planet.

Gracias a una historia coherente, unos personajes con carisma, unos gráficos de excepción y la integración perfecta del género de las plataformas con el de las aventuras, Sonic Adventure está conquistando los primeros puestos de las listas de ventas de todo el mundo.

Consciente del interés que despierta este juego entre los usuarios de la Dreamcast, el equipo de Dream Planet ha preparado a conciencia una guía completa dividida en dos partes que distribuye de forma completamente gratuita junto con los números 1 y 2 de la revista. Es nuestra forma de celebrar el lanzamiento de Dream Planet y de darte la bienvenida.

Esta primera parte, que tienes ahora en tus manos, incluye 52 páginas con todos los niveles de las aventuras de Sonic, Tails, Knucles y Amy. Para el mes que viene restan las guías de Big the Cat, E-102 y Super Sonic, junto con una sección extra con los emblemas y toda la información necesaria para jugar con las simpáticas mascotas Chaos.



SONIC ADVE

La aventura comienza

Tras muchos años de espera, el veloz puerco espín azul vuelve para emprender otra asombrosa aventura acompañado por sus amigos. Aquí tienes la guía que te permitirá llegar al final del juego con todos los personajes jugables. Disfrútalo y procura no traspasar el límite de velocidad.



DESARROLLO	Sonic Team
DISTRIBUIDOR	Sega
ORIGEN	Japón
GÉNERO	Aventura


UN JUGADOR


ARCADE STICK


VIBRATION PACK


INTERNET


VMS

GUARDAR PARTIDA	S
LOGO DURANTE EL JUEGO	S
MINI GAME	S

CÓMO JUGAR

¿No consigues controlar todos los movimientos de Sonic? Aquí tienes un rápido repaso...

SPIN ATTACK (Ataque Giratorio)

Pulsa el botón A para dar un salto y enroscarte en una bola que puede destruir todos los enemigos que encuentre a su paso. Presiona B o X para volver al suelo rápidamente.

HOMING SPIN ATTACK (Ataque Autodirigible)

Utiliza el Spin Attack y presiona el botón A otra vez para caer sobre el enemigo más cercano o sobre algún ítem. Puedes repetir este movimiento hasta alcanzar todos los objetivos de la zona en la que te encuentres.

SPIN DASH ATTACK (Ataque del Giro Veloz)

Presiona B o X para convertirte en una bola y moverte rápidamente por el suelo, destrozando todo lo que encuentres en tu camino. Presiona el botón A para combinar este movimiento con el Homing Spin Attack.

LIGHT SPEED DASH (Velocidad de la Luz Repentina)

Mantén pulsado B o X para rodar sin moverte del lugar en el que te encuentras hasta que escuches la palabra Ready. Suelta el botón para volar rápidamente en línea recta o para seguir una línea de anillos cercana. Usa este movimiento para alcanzar lugares a los que no podrás llegar de otra manera.

NTURE

Golosinas a granel

Repartidos por los diversos niveles del juego encontrarás numerosos ítems. Con la excepción de los anillos, todos ellos están dentro de unas cápsulas de cristal que debes destruir si quieres acceder a lo que contienen. Los objetos suelen estar ahí por alguna razón, así que mira las inmediaciones por si tuvieras que hacer alguna acción concreta una vez te hayas hecho con el premio.

Anillos

Si hay algún objeto imprescindible para moverte por los diversos niveles de Sonic Adventure son los anillos. Incluso si sólo tienes uno estarás a salvo momentáneamente de los ataques de los enemigos. Consigue 100 y serás recompensado con una vida extra.



Cápsula de anillos

En lugar de recogerlos uno a uno, puedes conseguir un buen número de anillos de golpe. Las cápsulas de anillos son unos recipientes de cristal que contienen un cierto número de aros brillantes. Para conseguirlos sólo tienes que saltar sobre el recipiente: podrás hacerte hasta con 24 anillos a la vez.



Burbuja Escudo

Esta objeto te vendrá bien cuando hayas recogido una gran cantidad de anillos y no quieras que nadie te los arrebate. Recoge un escudo de una de las cápsulas y contarás con una brillante burbuja que te protegerá de los enemigos. El problema es que sólo te defiende de un ataque, así que será mejor que no bajes la guardia.

Burbuja Escudo Magnético

Uno de los ítems más útiles es el Escudo Magnético. No sólo te protege de un ataque y evita que pierdas tus anillos, también te ayuda a conseguir más aros brillantes. Avanza por cualquier área con este escudo y atraerás todos los anillos gracias a tu magnética personalidad sin necesidad de moverte por toda la estancia para alcanzarlos.



Zapatillas de alta velocidad

Si crees que Sonic no es lo suficientemente rápido (cosa que dudamos) te conviene recoger este objeto. Con las zapatillas, podrás desplazarse el doble de rápido. Esta habilidad sólo durará unos instantes, así que será mejor que aproveches el tiempo para llegar cuanto antes al lugar hacia donde te diriges.

Invencibilidad

Este objeto es bastante difícil de encontrar, pero cuando lo veas será mejor que lo recojas rápidamente: necesitarás cada segundo de la protección que te proporciona. Salta sobre la cápsula y recoge el ítem para escaparte corriendo de todos los peligros de la zona: ¡no querrás estar cerca de algo desagradable cuando el escudo se agote!

¡¡¡Vida extra!!!

Seguro que no hace falta explicar lo que sucede cuando recoges este ítem. Normalmente no encontrarás las vidas extras en los lugares más accesibles, así que deberás apartarte un poco del camino para hacerte con ellas. Mantén los ojos abiertos para encontrar posibles escondrijos y explora todos los rincones.

La familia de Sonic

Sonic cuenta con la ayuda de cinco personajes jugables. Por supuesto, si quieres controlarlos a todos deberás encontrarlos por el camino: ven con nosotros si quieres conocer a la nueva familia de Sonic...



Sonic

Si no sabes quién es Sonic, es que debes haber estado viviendo en una cueva bajo tierra desde hace una década. Es el más rápido de su especie y por tanto se siente con el deber de evitar que el malvado Dr. Robotnik se apodere del mundo con su ejército de robots. Si te parece una idea ridícula... pues, ¿qué haces leyendo esto, eh?



Tails

Vuelve el leal compañero de Sonic para causar estragos con sus dos colas y su garaje lleno de inventos. Su última creación seguro que será la niña de sus ojos: ¡un biplano que se transforma en un cohete a reacción! Con este aparato podrás surcar fácilmente el cielo poco después de empezar el juego.



Amy Rose

La novia de Sonic es una de las caras más agradables del juego. Tal vez parezca todo dulzura y melosidad, pero, si así fuera, el Dr. Robotnik no habría enviado uno de sus robots Cero tras ella, ¿no? Tan sólo nos hacemos una pregunta: ¿exactamente dónde guarda esa enorme maza cuando no la está utilizando?



Knuckles el equidna

Se cree un tío duro, pero cuando te enteras de que no es más que una criatura excavadora de Australia, deja de imponer tanto. Knuckles ni siquiera quería tomar parte en esta aventura, pero cuando el Dr. Robotnik se metió con su Isla Flotante... bueno, alguna cosa tenía que hacer.



Big el gato

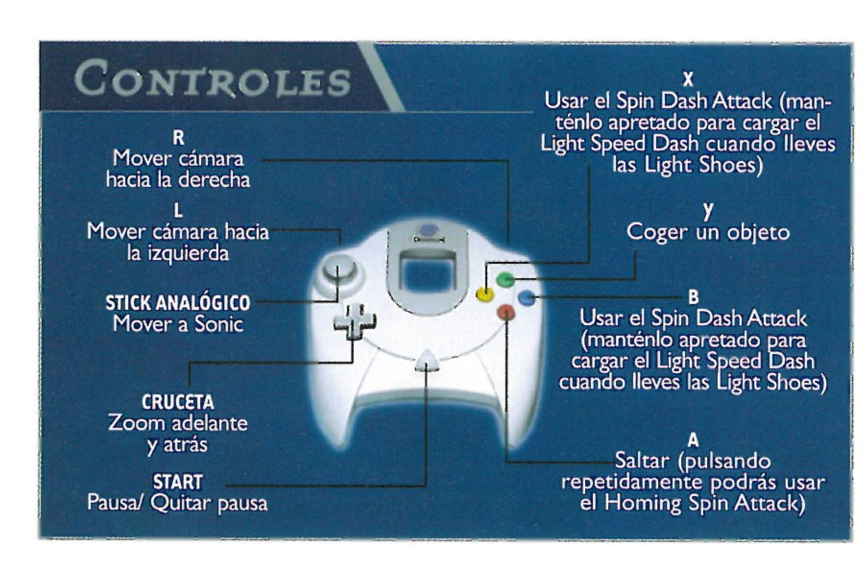
Es un gato, y, llamándose Big, tenía que ser la mar de grandote, claro. La verdad, con un estómago así de exagerado, uno pensaría que lo único que hace en todo el día es estar apalancado y pescar de vez en cuando... ¿Cómo? ¿Que así es? Bueno, en este caso es comprensible. La totalidad de la aventura de Big es un largo viaje pesquero, así que ¡ten los gusanos a punto y vamos a pillarnos un par de truchas!



E-102 Gamma

Creado por el Dr. Robotnik como instrumento para hallar las Esmeraldas de Chaos (Chaos Emerald), E-102 (o Gamma para sus amigos) es en el fondo un alma confusa. Está al servicio del Dr. Robotnik, pero en su interior sabe que debería ser mejor persona... perdón, robot. Por suerte, durante sus viajes conoce a Amy y ésta le hace entrar en razón. Oooh, qué bonito.

Controles



Objetos de mejora

- **Light Shoes (Zapatos de Velocidad Luz)**

Ubicación: Se encuentran escondidos en las cloacas de Station Square. Salta dentro de la boca cercana al lugar en el que te enfrentaste a Chaos Zero.
Función: Añade el Light Speed Dash a tus habilidades.
Cómo usarlo: Presiona **B** o **X** durante cuatro segundos para activarlo.

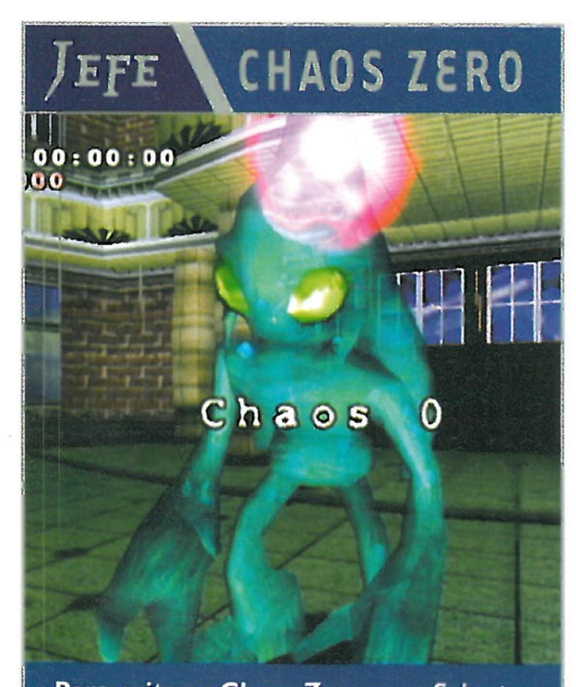
- **Cristal Ring (Anillo de Cristal)**

Ubicación: En el segundo piso del hotel de Station Square.
Función: Sólo tienes que cargar el Light Speed Dash durante dos segundos en lugar de cuatro cuando consigas este brazalete.
Cómo usarlo: Utiliza el Light Speed Dash para alcanzarlo.

- **The Ancient Light (Luz Antigua)**

Ubicación: Cerca de la Floating Island (Isla Flotante).
Función: Añade el Light Speed Attack a tus habilidades.
Cómo usarlo: Te proporciona un ataque más poderoso al pulsar durante unos segundos **B** o **X**.

JEFE CHAOS ZERO



Para evitar a Chaos Zero es suficiente con algunos saltos y carreras rápidas. Asegúrate de hacerte con algunos anillos tan pronto como puedas. Rápidamente haz un primer salto y usa el ataque en espiral para conseguir un primer impacto. Ahora aléjate. Chaos empezará a dar vueltas y extenderá sus brazos, así que salta y usa de nuevo el ataque en espiral para conseguir dañarle de nuevo. Si el bicho lanza uno de sus brazos, apártate rápidamente de su camino y golpéale en su acuosa boca. Finalmente, saltará a los postes de la luz y empezará a extender sus brazos hacia ti. Salta para evitar el ataque y continua moviéndote en círculo hasta que vuelva a bajar. Aprovecha esta breve pausa en su ataque para saltar encima y acabar el trabajo.

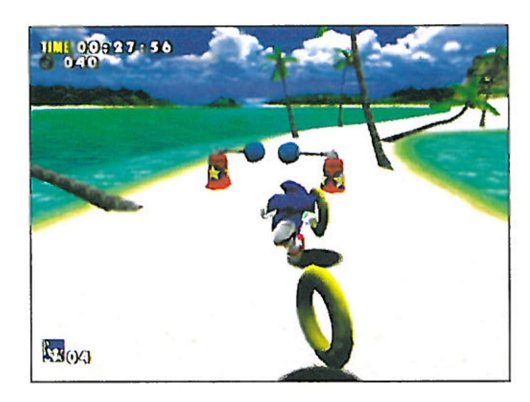
Nos unimos a Sonic cuando llega a la ciudad costera de Station Square con la intención de visitar a su buen amigo Tails. Mientras una misteriosa estrella fugaz pasa por encima de su cabeza, nuestro héroe salta hacia abajo para seguir a un enjambre de coches de policía que se dirigen hacia el final de la ciudad. Siguiendo los coches por curiosidad, Sonic se encuentra con una criatura que parece estar compuesta totalmente de agua ¡y que los policías locales no pueden dañar! Nuestro heroico puerco espín no ha cambiado nada, así que salta enseguida hacia donde se encuentra el acuoso monstruo para tratar de detenerlo antes de que destroce toda la ciudad.
Cuando Sonic se dispone a lanzar el golpe definitivo contra Chaos, la bestia se convierte en un charco y desaparece por la alcantarilla. Mientras nuestro puerco espín favorito se pregunta qué ha pasado, miramos hacia arriba para encontrar al malvado Dr. Robotnik observando toda la escena. Obviamente tiene algo que ver con todo esto...
El día siguiente, Sonic está relajándose tranquilamente en la piscina del hotel. Mientras medita si se toma otro cóctel Margarita, nuestro héroe mira hacia arriba y observa algo volando por encima suyo a toda velocidad. No tarda mucho en darse cuenta de que se trata del aeroplano de Tails a punto de realizar un aterrizaje forzoso. Rápidamente, Sonic se dispone a perseguir el aparato para ayudar a Tails antes de que su avión se estrelle.



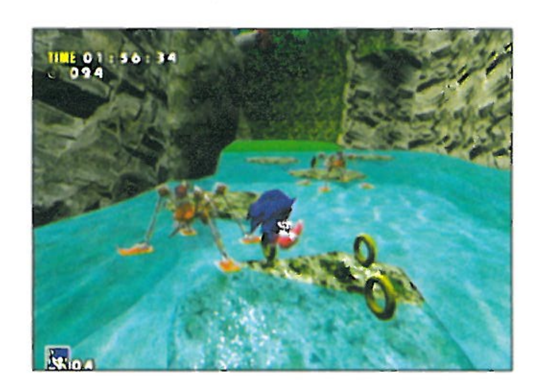


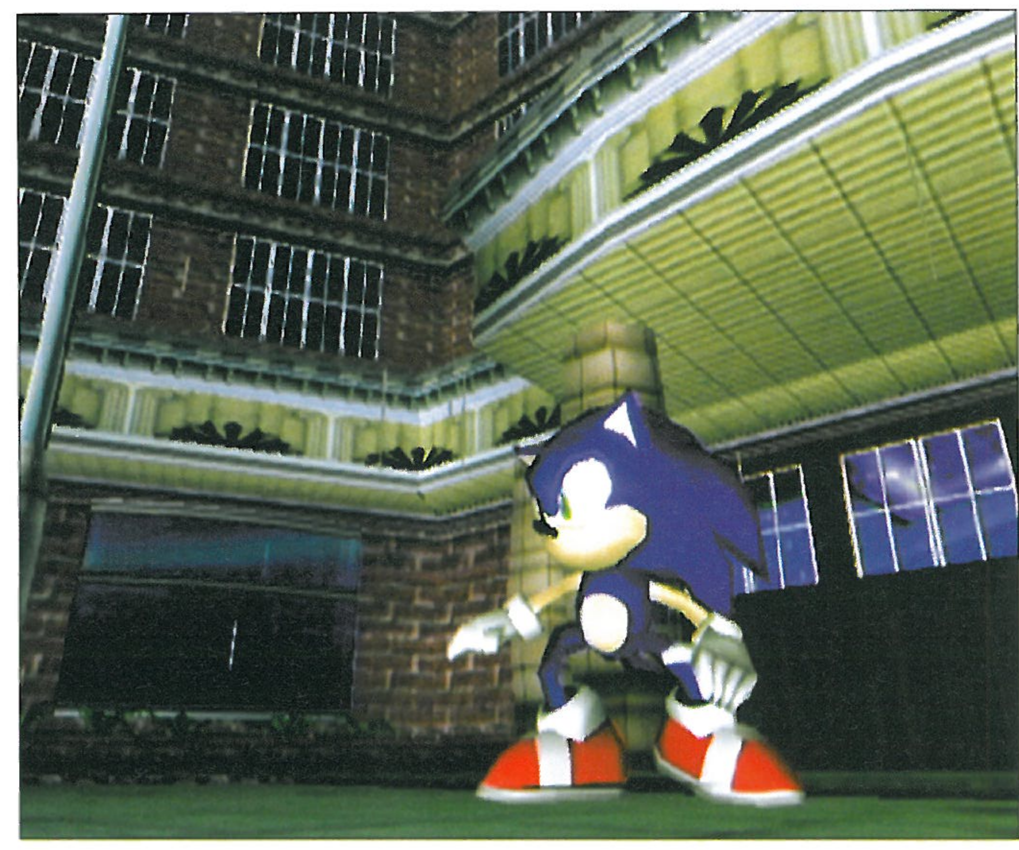
El primer nivel principal de la aventura no te causará demasiados problemas, pero aquí deberías aprender algunas de las técnicas importantes que utilizarás más tarde. Empieza corriendo por la playa, evitando los Rhinotanks y los Kikis hasta que alcances el muelle. Corre hasta el final del muelle para botar un poco por allí y salir despedido hacia el próximo embarcadero de tablas de madera. Sigue el muelle y pasa sobre el rodillo giratorio para coger impulso y volar a través del bucle para acabar cayendo a la playa. Corre por la arena atravesando el punto de control y cuando alcances la sección de hierba del final, corre rápidamente por la rampa para volar por encima del agua hacia el otro lado.
Corre por el siguiente punto de control y baja por el camino hacia la derecha, pasando sobre el rodillo para pasar por la curva cerrada y llegar a lo más alto del muro vertical. Rápidamente pasa por debajo de la barra de pinchos que cae, calculando bien cuando puedes pasar sin pincharte, y ve hacia abajo por la pendiente para saltar sobre el rodillo giratorio del final y recorrer el bucle para llegar a otro muelle. Recórrelo, vigilando la ballena que salta en el agua por encima del pasaje. Al final, atraviesa el punto de control y pasa por el rodillo giratorio para empezar una frenética carrera entre la ballena asesina y Sonic a través del muelle. Afortunadamente, en este punto puedes soltar el mando y dejar que Sonic corra él solito hasta alcanzar otra playa.
Atraviesa el nuevo punto de control, corre por debajo o alrededor de la barra de pinchos y sube por la pendiente. Salta sobre el muelle de arriba y usa los otros para alcanzar el pico de la torre, parándote a mitad de camino para conseguir una vida extra. Corre alrededor de la esquina y da pequeños saltos por encima de los huecos del pasaje que da al faro (si cometes un fallo, puedes salvarte gracias a algún golpe de aire, pero es mejor no arriesgarse). Muévete alrededor del faro y entra en la cueva del otro lado. Baja a toda velocidad por el túnel y pasa el punto de control, entonces sigue corriendo y aprovecha el impulso para trepar al muro vertical de la izquierda.
Aunque el sendero va hacia abajo por la derecha, al lado de un largo estanque de agua, es mejor que vayas corriendo por la pared hacia arriba hasta llegar a una pequeña cueva situada en la esquina de la izquierda. Rebota por los muelles situados por allí y conseguirás una vida extra. Una vez en el otro lado debes continuar corriendo por la pendiente antes de pasar sobre los rodillos giratorios para coger impulso y pasar por un triple bucle y sobre una rampa. Aterriza y corre





hacia delante para tomar impulso en otros rodillos y volar hasta la cima de la rampa. Cuando alcances la hierba, corre hacia delante y trepa por los escalones. Entonces gira a la derecha y vuelve a saltar para encontrar otra cueva. Entra, salta algunos escalones y pasa por el punto de control antes de bajar por la larga pendiente hasta el fondo para encontrar más rodillos. Cuando saltes por los muelles y aterrices en una plataforma con hierba, sitúate en la plataforma naranja marcada con un número 1 y pulsa el botón de salto. Llegarás a otra plataforma con un 2, así que aprieta rápidamente el botón del salto para volar hasta el 3. Repite la operación hasta alcanzar la quinta plataforma. Al final aterrizarás en una nueva sección de hierba. Pasa bajo las barras con pinchos y baja por la pendiente para pasar por el bucle. Continúa corriendo hacia delante para pasar por la



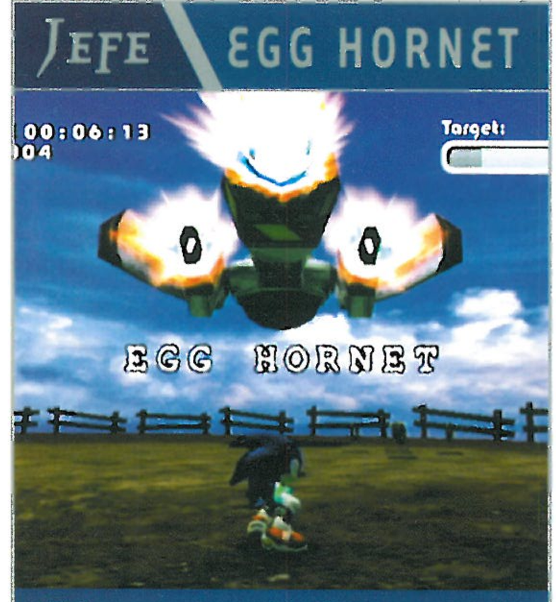


siguiente sección de rodillos y volar a través del gran aro de piedra. Desde aquí sólo debes correr un poco para llegar a la playa y encontrar el avión de Tails estrellado en un banco de arena. Aunque su avión se ha convertido en un montón de escombros, Tails se encuentra en plena forma. Mientras caminan de vuelta al hotel para tomarse un descanso, Tails explica a Sonic que tiene que mostrarle algo especial que ha encontrado en sus viajes: una Esmeralda de Chaos. Nuestro azulado puerco espín se queda bastante asombrado, pero Tails le dice que le reserva más emociones si le sigue.
Entra al vestíbulo del hotel y atraviesa las puertas dobles cercanas a las escaleras para salir a la calle. A la izquierda te quedará un tramo de escaleras, sube por ellas y pasa la puerta para llegar a la estación de tren de Station Square, un lugar que visitarás bastantes veces. Subiendo las escaleras del fondo de la estación, podrás llegar a la vía principal y coger un tren para la estación de Mystic Ruin, un paraje cercano a la casa de Tails. Cuando llegues a Mystic Ruin, baja por las escaleras de la plataforma de madera y dirígete hacia la derecha bajo los arcos del puente de la vía del tren. El tramo de escaleras del pequeño acantilado lleva a la casa de Tails, así que sube por allí para encontrar a tu amigo. No esperes una bienvenida calurosa, porque el Dr. Robotnik os está esperando. Después de explicarte algo sobre su retorno, Robotnik se alejará volando y rápidamente volverá con su primer arma: el Egg Hornet.





JEFE \ EGG HORNET



Enfrentarte con el Egg Hornet es bastante fácil siempre que te fijes en sus ataques y hagas los movimientos adecuados en cada momento. Coge inmediatamente algunos anillos y empieza a correr describiendo un amplio círculo alrededor del Hornet mientras te empieza a disparar misiles. Los misiles impactan en el suelo justo en el último punto donde has pisado, así que si corres en círculo conseguirás que todos los misiles se pierdan y el Hornet deberá retirarse. En este momento Robotnik volverá y utilizará su escudo protector, preparándose para realizar un ataque con sus aguijones. Otra vez apuntará al punto donde pisaste por última vez, así que salta para esquivar su ataque en el último momento. De esta manera sus pinchos se clavarán en el suelo y no podrá moverse. Cuando esto suceda, salta encima y usa el Homing Spin Attack en la cabina para causarle algún daño y hacerle volver al ataque con misiles. Necesitarás alcanzar al Hornet tres veces antes de que caiga envuelto en llamas.



Una vez hayas vencido al Egg Hornet, los planes de Robotnik habrán fracasado... o al menos eso piensa Sonic. Pero parece que Robotnik no ha desistido y con un rápido movimiento de su pinza la Esmeralda del Caos vuelve a pertenecer al doctor.
De repente, el monstruo de agua Chaos aparece de la nada y Robotnik le da la Esmeralda. Con una explosión de luz, Chaos Zero desaparece y en su lugar encontramos a Chaos Uno. Sus planes de dominar el mundo se han pospuesto... de momento. Robotnik y Chaos desaparecen en la distancia. ¿Qué puede hacer Sonic para detenerlos?
Corre hacia la casa de Tails, aunque no encontrarás a tu colega allí, para encontrar el Cristal Vortex enfrente de la puerta principal. Coge el cristal (pulsando el botón Y) y corre otra vez hacia abajo para encontrar una cueva cercana al lago. Aquí observarás una fuerte ráfaga de aire obstaculizada por unos tablones.
Coloca el Cristal Vortex en el pedestal para dejar el paso libre al viento. Ahora puedes saltar hacia la corriente para que te suba hasta arriba. De esta manera entrarás en el segundo nivel: Windy Valley.

NIVEL 2
Windy Valley

OBJETIVO:
Llegar a la Esmeralda de Chaos

Cuando sales corriendo hacia delante, el camino se divide casi de inmediato. Puedes seguir la ruta inferior, plagada de enemigos, conductos de ventilación y resortes (que te lleva al gran conducto del final) o bien usar la ruta superior. Para tomar ésta, salta a la plataforma elevada de la izquierda y usa tu ataque Homing Spin (ataque autodirigible) para saltar de ventilador en ventilador hasta caer al final en la misma plataforma que hay junto al gran conducto de ventilación. Por aquí es más rápido y consigues una Burbuja por las posibles molestias ocasionadas. Cruza el punto de control, baja la pendiente y corre desde el final de la plataforma. Hagas lo que hagas, ¡NO DEJES DE CORRER! Subirás por una corriente ascendente de viento y aterrizarás sano y salvo en un saliente herboso de encima.
Usa el trampolín que hay ante ti y deja que te lance tres veces hacia arriba para ganar altura suficiente antes de pasar a la plataforma de delante. Toma la cápsula con anillos y salta al saliente del puente roto antes de pasar corriendo por el siguiente puente de cuerda; salta antes del final para lanzarte hacia arriba (ya que se hundirá rápidamente) y usa entonces el Homing Spin para pillarte la vida extra que hay al final del puente. Ahora corre hacia la derecha y deja que el tornado te lleve.
A fin de escapar del tornado deberás subir saltando las diversas plataformas hasta arriba del todo. Corre por el nivel del fondo, dale al resorte y aguanta el stick hacia la derecha para saltarte la siguiente plataforma y caer junto a la plataforma impulsora. Impúlsate en todas las plataformas como hiciste en la Emerald Coast y, cuando aterrices, corre y usa el trampolín para saltar hacia el puente volante. Usa el resorte del final y tira hacia la derecha para darle al siguiente resorte antes de caer en lo alto de la plataforma. Dirígete ahora a la pequeña torreta del final y usa el último resorte para salir del tornado.
Cuando regreses al suelo estarás en la cima de la zona de las vías de velocidad. Corre por las plataformas hasta llegar al área de ladrillos: usa el ataque Homing Spin para cruzar y encontrar la siguiente sección de pista. El truco en la mayor parte del recorrido de la vía de velocidad es intentar quedarte por el centro para no golpear los lados y tirar siempre hacia delante para no dejar de correr en ningún momento. En la parte inferior de esta pista activarás algunos resortes que te arrojan por los aires: aterriza en la zona cubierta de hierba y déjate caer al siguiente nivel, donde te aguarda un cohete. ¡Agárrate al cohete y sujétate bien!





Saldrás despedido y caerás en la siguiente sección de la vía de velocidad.
Cruza el punto de control y ve al bucle de velocidad antes de correr por la derecha hacia el fondo de la pista y salir al final, volando por la corriente ascendente hacia la torre herbosa. Pisa los resortes y salta, usando el ataque Homing Spin al bajar, para acabar en el nivel más alto de la torre. Corre por el saliente, dale al resorte y recoge la burbuja antes de saltar a la cumbre de la torre: salta al interior del agujero y vuela por la corriente ascendente antes de apuntar al resorte que queda justo encima del centro de la torre. Pisarás tres resortes distintos y luego empezarás a descender, así que apunta a la plataforma de debajo y procura no caerte.
Una vez más, debes recorrer otra vía de velocidad y recoger un montón de anillos (si posees el escudo magnético es mucho más fácil). No olvides correr sin parar al pasar por los tirabuzones y no cambiar la dirección en la que mueves el stick para trotar hacia delante cuando la cámara efectúa una panorámica. Abajo hay algunos bucles de velocidad que te envían a lo alto de un muro vertical antes de que vuelvas a bajarlo corriendo: ve hacia delante para atravesar toda esta sección y corre por las corrientes ascendentes que hay en lo más hondo. Cuando ya no puedas correr más, bajarás y caerás en otra plataforma herbosa donde, justo delante, se halla la Esmeralda del Chaos.



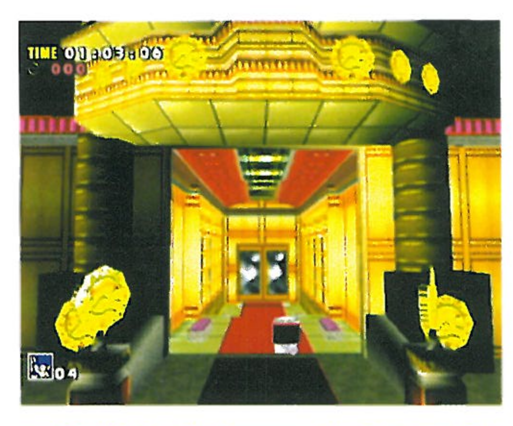
La aventura continúa

Una vez que vuelvas a tener ambos pies en el suelo, encamínate a la estación de tren y prepárate para darte un paseo por Station Square. Sal corriendo de la estación por el otro lado y, en vez de regresar al hotel, sigue la carretera hacia la parte trasera de la estación para encontrarte cerca de donde viste a Chaos por primera vez. Justo delante debería haber una boca de alcantarilla abierta (al principio había un coche aparcado encima). Baja de un salto y sigue la cloaca, saltando al saliente elevado y caminando hasta dar con los Light Shoes (zapatos de velocidad luz) a la vuelta de la esquina. Avanza y, cuando estés sobre el botón, usa el Light Speed Dash (Velocidad de la luz repentina) para seguir la línea de anillos y escapar de la cloaca. Sal por la puerta para entrar en la tienda de antigüedades que hay cerca de la boca de alcantarilla por la que te tiraste al principio.
Si vuelves corriendo al hotel del principio, verás que las puertas correderas junto a la mesa de recepción se abren al acercarte a ellas. Antes de cruzarlas, corre al segundo piso del hotel y potencia tu Light Speed Dash. Ponte ahora en los dos interruptores y suelta el botón B/X para ir volando hacia las puertas dobles del otro lado, que debes cruzar antes de que se cierren para hacerte con el Cristal Ring (anillo de cristal). Déjate caer y cruza las puertas para entrar en una nueva área de la ciudad con un gran casino; verás que se ha abierto otra entrada a esta área bajo las escaleras de la estación del tren. El casino está cerrado, pero hay un gran botón encima de las puertas, así que ponte sobre el pequeño interruptor de delante del casino para hacer que aparezca una hilera de anillos, realiza entonces el Light Speed Dash para salir volando y darle al botón para abrir las puertas. ¡Ya puedes entrar en Casinopolis!



OBJETIVO: Ganar anillos suficientes para llegar a la Esmeralda del Chaos

El nivel conocido como Casinopolis es un tanto distinto a las otras fases que deberás acometer para derrotar a Robotnik. En vez de correr por el escenario recogiendo anillos hasta llegar a la meta del final, deberás conseguir la Esmeralda del Chaos ganando en los diversos juegos desperdigados por el casino. Se pueden





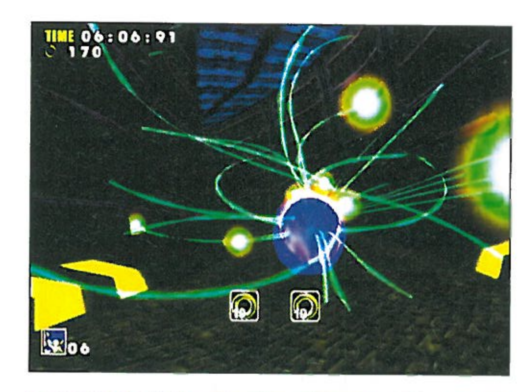
hallar pequeñas cantidades de anillos usando un ataque Homing Spin en las tragaperras que hay a los lados del área principal, aunque también hay algún que otro grupo de anillos tirados por ahí. Eso sí, si quieres los anillos grandotes, deberás echar una partidita a una máquina del millón...
El casino se puede dividir en cinco secciones principales.

Los aseos

La pequeña entrada rosa entre la fuente y la sala de cobros.
Esta zona contiene una pequeña cantidad de anillos y también hace las funciones de punto de partida en el casino cuando al fin sales de la cloaca. Sólo para echarte una risas, prueba a poner a Sonic bajo una ducha: el agua empezará a correr, ¡y el puerco espín empezará a lavarse!

La sala de cobros

La enorme entrada con estatuas doradas de Sonic en el exterior
Cada vez que salgas de una mesa de pinball con más de 100 anillos, irás a parar ante la entrada de la sala de cobros. Cruza la gran puerta corredera y verás una sala vacía, a excepción de un gran botón rojo en un saliente elevado ante ti y la Esmeralda del Chaos en un estante muy por encima de tu cabeza. Al pararte sobre el botón, activas dos descomunales brazos robóticos que enseguida te agarran y se ponen a quitarte todos los anillos a base de sacudidas. Los anillos se juntan en el espacio vacío que tienes debajo y van aumentando poco a poco a medida que recoges más: necesitarás hallar más de 500 anillos si quieres apilar suficientes para alcanzar la Esmeralda del Chaos.





La cloaca

Agua fangosa a montones, nada agradable. Si pierdes las tres bolas en cualquiera de las mesas del millón y llevas menos de 100 anillos, caerás a la cloaca. Esto no es necesariamente algo malo, ya que atravesar las alcantarillas puede proporcionarte más de 250 anillos. Debes correr por la primera sección sorteando Spinas y bolas de pinchos hasta llegar a la sala del ventilador. Cuando llegues allí, se formará una inmensa corriente ascendente que te llevará a los claros de cerca de la cima, los cuales conducen a los pasillos. Sigue el pasillo que te apetezca para llegar a otra sala con ventilador e irás a parar a la siguiente parte de la cloaca. Pasa por más aguas turbias y deja atrás púas y bolas de pinchos hasta dar con la escalera del otro extremo que lleva a los aseos.

Las mesas del millón

Hay dos mesas de pinball principales, aunque los controles son los mismos para ambas. Los botones L y R del pad controlan los flippers izquierdo y derecho respectivamente, mientras que el stick analógico zarandea un poco la mesa si vas a perder la bola. Veamos ahora las detalles específicos de cada mesa...

SONIC PINBALL

La gran entrada azul
Pasillo triple

A la izquierda hay tres pasadizos por los que puede caer la bola cuando la lanzas o la disparas por el pasillo de la derecha. Cuando la bola cae por un pasillo, aparece una luz que indica que la bola ha estado ahí: esta luz puedes moverla pulsando cualquiera de los botones de los flippers. Al iluminar los tres pasadizos tu recompensa son 15 anillos... ¡Mola!

Rampa de ranuras central

Al disparar la bola por la rampa de ranuras del medio de la tabla, activarás la tragaperras del centro. Pulsando el botón A puedes detener las bobinas. Si consigues cualquiera de las siguientes combinaciones en horizontal o bien en diagonal, te llevarás la siguiente recompensa...



3 X ANILLO = Anillo-3K

Te brinda 15 anillos sin problemas. También ilumina el pasillo de la derecha durante un tiempo limitado: cada vez que dispares la bola por este pasillo mientras esté encendido conseguirás otros 15 anillos.





3 X KNUCKLES = 'K' brillante

Te proporciona 15 anillos e ilumina el interruptor de la izquierda durante un tiempo limitado. Si logras golpearlo, el pasillo de la derecha se encenderá durante el tiempo restante y puedes meter la bola por ahí para conseguir un premio de ¡30 anillos!



3 x TAILS = Retroceso

Activa el parachoques de retroceso entre los flippers de la parte inferior de la mesa: durante un lapso breve no podrás perder la bola por el centro, pero los pasillos laterales siguen abiertos, así que será mejor actuar con prudencia. También te adjudica 15 anillos e ilumina el pasillo central de los tres que hay en la esquina superior izquierda. Cada vez que dispares una bola por ahí, recibirás otros 10 anillos.





3 x SONIC = Estrella de velocidad

No es de los premios más fáciles de conseguir, pero puedes hacerlo si te lo propones. Al sacar tres símbolos de Sonic obtienes para empezar una gran cantidad de anillos y además se encienden las dos rampas de premios. Ahora debes abrirlas tocando los interruptores de luz antes de lanzar la bola por ambas rampas. Si lo logras, habrás realizado la mayor proeza de toda la mesa.



3 x AMY = Rosa azul

También es un premio difícil de conseguir, por la sencilla razón de que sólo hay un símbolo de Amy en cada bobina. Cuando al fin logres hacerte con ella, ¡recibirás una tonelada de anillos como recompensa! Los blancos de la derecha también se iluminarán y, cada vez que los tumbes todos, obtendrás más anillos.





3 x ROBOTNIK = Eggman final

Sacar al Dr. Robotnik podría parecer negativo, pero te compensará más tarde. Cuando aparezca Final Robotnik perderás una burrada de anillos, pero, una vez que esto ocurra, la rampa central se iluminará durante un breve periodo. Cada vez que metas la bola por ahí en ese intervalo recuperarás 10 anillos, así que la cosa no es tan mala.



TRUCO \ ¡Gana siempre!

Vale, reconocemos que conseguir los premios en la tragaperras es un poco cuestión de azar, pero hemos logrado encontrar una manera con la que puedas asegurarte conseguir un premio especial en cada ocasión.

Aunque hacerlo bien requiere algo de práctica, ¡puedes convertirte en un ganador nato si dominas la técnica! Cuando envíes la bola por la rampa central y eches a rodar las bobinas, pausa el juego. Ahora mantén pulsados los botones B e Y a la vez y podrás ver la pantalla completa sin ningún impedimento. Para sacar lo que quieres en cada bobina, quita la pausa y vuelve a activarla enseguida pulsando dos veces muy seguidas el botón Start mientras sigues aguantando los botones B e Y. Con ello, las bobinas se moverán muy despacio, así que estáte atento al símbolo que quieras que salga. Ve moviendo las bobinas hasta que el símbolo correcto esté situado justo encima de la línea superior de la ventana de la bobina. Para ponerla en la línea central, debes quitar la pausa y pulsar, DE INMEDIATO, el botón A para detener la bobina.

Sigue usando este método para obtener los mismos tres símbolos en la línea del medio. Como ya hemos dicho, puede llevar un poco de práctica, ¡pero al final vale la pena!

Parachoques

Cada vez que la bola impacte en unos de los tres parachoques (o bumpers) de la esquina superior izquierda de la mesa, se te concederá un anillo extra.

Blancos

Golpear los tres blancos situados en el lado derecho de la mesa te reportará, nada más y nada menos que 15 maravillosos anillos de bonificación.

Interruptor de la izquierda
Si disparas la bola y golpea el interruptor que hay junto a la cobertura de la izquierda (con rayas negras y amarillas a modo de aviso), la tapa caerá y tendrás acceso a la rampa de premio de la izquierda durante un tiempo limitado.

Interruptor de la derecha
Si disparas la bola y golpea el interruptor que hay junto a la cobertura de la derecha (también con rayas negras y amarillas a modo de aviso), la tapa caerá y tendrás acceso a la rampa de premio de la derecha durante un tiempo limitado.

Rampa de premio de la izquierda
Dispara la bola por la rampa de premio de la izquierda cuando esté abierta para llegar al canal de premio situado a mano derecha de la mesa. Dispara la bola por encima de los dos parachoques y hacia la abertura (cuando mire en la dirección adecuada) para recoger los anillos y la vida extra del interior.

Rampa de premio de la derecha
Dispara la bola por la rampa de premio de la derecha cuando esté abierta para llegar al canal de premio situado a mano izquierda de la mesa. La mejor forma de alcanzar los premios es aguantar el stick lo más a la izquierda que puedas. De esta manera cruzarás la abertura y pasarás la pequeña pendiente para caer en el canal de premio y agenciarte los anillos y la vida extra que se encuentran allí.



NIGHTS 'NAIPES Y PINBALL'

La gran entrada lila
Quien tuviera una Saturn sabrá de qué va esto: ¡es una mesa del millón basada en el juego NiGHTS! Aquí hay muchos elementos que pueden mantenerte ocupado, ya que debes enfrentarte con dos mesas y un área especial a la vez. Pero si puedes mantener la concentración, ¡te lo pasarás en grande!

La mesa NiGHTS Pasillo triple
Hay tres pasillos en la derecha por los que puede caer la bola cuando la lanzas o cuando disparas al principio a través del pasadizo de la izquierda. Cuando la bola cae por uno de estos pasillos, aparece una luz que indica que la bola ha estado ahí; puedes desplazar esta luz pulsando cualquiera de los botones de los flippers. Al iluminar los tres pasillos te embolsas un premio nada despreciable de 10 anillos.

Parachoques
Cada vez que la bola impacte en uno de los dos parachoques que hay bajo los tres pasillos de la esquina superior derecha, o contra los dos de la parte inferior, obtendrás un anillo extra. Golpéalos en orden y te agenciarás una bonificación de 10 anillos.

Blancos
Hay 3 blancos de color rosa en el lado izquierdo, entre el pasillo situado a la izquierda y la rampa central. Si consigues tumbarlos a todos recibirás 10 anillos extra como bonus. Así que empléate a fondo porque la recompensa vale la pena.

Rampa central
Al disparar la bola por la rampa central consigues un naipe y, además, la bola queda junto al flipper de la izquierda. Aparte de eso, no recibes nada más por esta rampa... ¡Vaya timo!

El portal
Situado en la parte trasera de la mesa se encuentra el portal (Gateway) que conduce a la mesa Nightmare y que sólo puedes cruzar mediante el pasillo de la derecha. Este camino está cerrado la mayor parte del tiempo, pero lo puedes abrir reuniendo los diversos naipes de la mesa. El objetivo es agrupar las mismas figuras que las de las cartas de arriba. Para recoger un naipe, sólo has de disparar una bola a través de él. Entonces se pondrá a girar y aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla. Al perder la bola pierdes también todas tus cartas actuales. Procura reunir las figuras correctas para obtener los siguientes resultados...





Dos figuras iguales
Una pareja: Cuando consigas una pareja, recibirás un bonus de 10 anillos y el portal te abrirá el paso a la mesa Nightmare.

Dos grupos de dos figuras iguales
Dos parejas. Si logras emparejar dos grupos distintos de figuras para conseguir dos parejas, recibirás un bonus de 15 anillos y abrirás el portal que da a la mesa Nightmare.

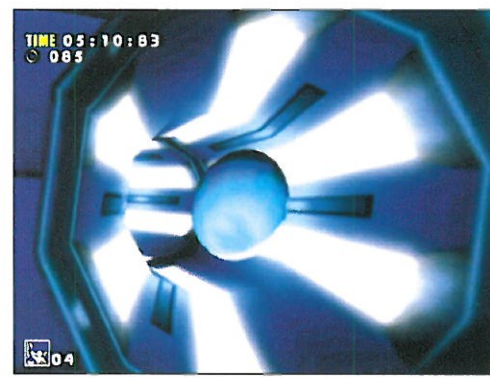
Tres figuras iguales
Trío. Al conseguir un trío, recibirás un premio de 20 anillos y el pasillo de la izquierda se encenderá durante un breve lapso de tiempo. Cada vez que dispares la bola por el pasillo aumentarás en 10 tu número de anillos y, cuando el tiempo se agote, se abrirá el portal para que pases a la mesa Nightmare.

Cuatro figuras iguales
Póker: El póker es muy difícil de conseguir a menos que tengas suerte en la mesa Nightmare. Esta combinación te proporciona una cantidad ingente de anillos e ilumina durante un momento los tres blancos de color rosa de la mesa NiGHTS. Por cada vez que los tumbes todos te darán aún más anillos... ¡Menuda suerte!

La mesa Nightmare
Aunque parezca que en esta mesa suceden muchas cosas a la vez, comprobarás enseguida que aparte de estar cubierta de naipes (lo cual dificulta aún más recoger los que quieres), está más bien pelada.

Súper tirabuzón
Dispara la bola por el lado de más a la izquierda de la mesa y saldrás disparado por los aires. En este instante, según la fuerza con que la hayas golpeado, la bola gira en espiral y acaba cayendo en el lado derecho de la mesa, o bien se va a lo lejos. Si sucede esto último, darás un paseo con NiGHTS ¡por el último nivel del juego original! Tiene un aire de lo más elegante, pero ¿qué es lo que sacas de ello? Pues, absolutamente nada de nada... ¡lástima!







El llano de la vida
Cuando pierdas la bola en la mesa Nightmare, no tendrás que empezar desde el principio. En vez de eso, irás a todo trapo por un túnel de vuelta a la mesa NiGHTS, pasando por el llano de la vida (A-Life Plain). Este lugar también se basa en uno de los niveles del juego NiGHTS. Into Dreams y su aspecto mientras vas volando es fabuloso. Aunque es bastante complicado, puedes dirigir un poco la bola mediante los botones superiores L y R. Sin embargo, esta operación no altera demasiado la trayectoria. Lo interesante es que si logras dirigir la bola justo bajo el mirador del medio (en el que se encuentra NiGHTS), sonará una pequeña fanfarria y aparecerá una bola brillante en uno de los cinco pilares de debajo del toldo. Eso sí, descubrir las cinco bolas es casi imposible: ¡si lo consigues, ya puedes considerarte un as en el millón de NiGHTS!







La aventura continúa...
Sonic y Tails salen del casino victoriosos con sus ganancias: ¡otra brillante Esmeralda del Chaos! No obstante, antes de que puedan disfrutar de su triunfo, se presenta el Dr. Robotnik para birlarles la esmeralda y echar a dormir a nuestros héroes con un gas. Éstos se despiertan a la mañana siguiente y deciden no desanimarse y proseguir su misión de hallar las Esmeraldas del Chaos. Corre a la callejuela corta de cerca del Casino y toma el Snowflake Crystal (Cristal del Copo de Nieve) que apareció ahí antes de que te atacara el Dr. Robotnik. Llévalo contigo escaleras arriba hacia la estación de tren y móntate en dirección a Mystic Ruin (Ruina Mística). Cuando llegues allí, el precipicio de delante de la estación se abrirá misteriosamente de golpe, revelando un nuevo camino. Corre por él y salta a la racha de aire para subir a otro nivel. Luego corre por el nuevo túnel y párate fuera de las puertas de hielo. Usa el Cristal del Copo de Nieve en el pedestal que hay en un lado y la puerta se abrirá. Crúzala y salta la laguna de agua helada para hallar una escalera que sube hacia el Icecap.



OBJETIVO:
Hallar la Esmeralda del Chaos en la falda de la montaña

Avanza corriendo y toma los anillos, pero ten cuidado con la zona congelada que hay justo delante a no ser que quieras convertirte en un sorbete de Sonic. Toca los rulos de velocidad del final para pasar volando el túnel y acabar en las laderas principales de la montaña. Pisa el resorte de delante para ir al saliente elevado de encima y cruza corriendo la arcada para entrar en la montaña. Impúlsate con el siguiente resorte, agárrate al carámbano, gírate y apunta al siguiente carámbano antes de pulsar el botón A para saltar hacia él. Continúa con esta táctica hasta llegar a la plataforma del fondo, luego salta y sigue el saliente para darle al resorte. Cruza la arcada de delante y usa el cohete para salir despedido al otro lado de la montaña antes de cruzar la siguiente arcada.



Ve al punto de control del otro extremo del túnel y déjate caer al fondo. Mata a la serpiente de fuego y gírate para hallar un resorte que te lanzará al nivel superior. Salta los pinchos, pisa otro muelle y cruza los carámbanos de la misma forma que antes; ¡procura no caer, porque debajo está lleno de pinchos! Sube por el siguiente tramo de escalones, toca otro resorte, atraviesa la sección congelada y déjate caer. Pisa el segundo resorte (el primero te lleva a la salida, pero aún no la puedes abrir), ve volando al saliente elevado de encima y dale al rulo de velocidad para alcanzar los carámbanos, usándolos para llegar a la plataforma del otro lado. Toca el muelle y pulsa el botón del saliente de encima para crear un puente de hielo: no te detengas sobre él porque cede bajo tus pies. Dale al punto de control del final y corre pendiente arriba para encontrar otro rulo de velocidad que te lleva por medio de un tirabuzón a una plataforma impulsora. Deberás tocar todas estas plataformas porque, si te dejas una, no sólo caerás de vuelta al fondo, ¡sino que no podrás abrir la salida! Mientras brincas de plataforma en plataforma, el impacto hace caer las grandes estalactitas del techo y te brinda un camino hacia la puerta recién abierta al otro lado de la sala.





SUBJUEGO \ Snowboard Sonic

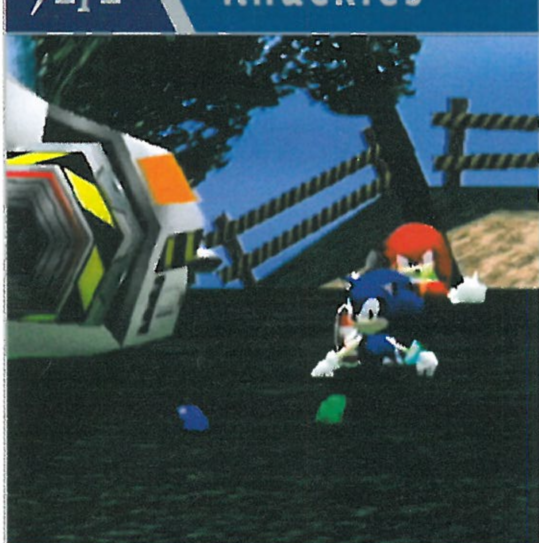
Al pasar el siguiente túnel, atravesarás una puerta y saldrás a la escarpada pendiente que lleva a la falda de la montaña. Sin embargo, has llegado en un mal momento: ¡una avalancha viene derechita hacia ti! Sonic salta sobre la plancha de snowboard que, mira por dónde, estaba ahí aguardándolo, y da comienzo la carrera para llegar a la base de la montaña antes de que te dejen hecho un sello. Para empezar, estarás mirando cuesta arriba, viendo cómo va creciendo el alud, así que ve de acá para allá, intentando reunir todos los anillos y manteniendo la velocidad. Tras el cuarto salto, la vista pasará a mirar hacia abajo, con lo que el control es mucho más fácil. No te preocupes demasiado de chocar contra formaciones de hielo, ya que no te pueden dañar: limítate a alejarte de muros y objetos sólidos como árboles y puertas. Asegúrate también de pasar por tantas rampas naranjas como puedes, ya que te procuran un impulso de aúpa: sube por la rampa y pulsa al final el botón A para salir volando y ejecutar una acrobacia espectacular. No temas cuando las fuerzas de Robotnik intenten atacarte a medio camino, ya que no pueden hacerte nada: tú ve a por la Esmeralda del Chaos que hay en la falda de la montaña.

La aventura continúa...
Una vez que salgas del casquete de hielo congelado, vuelve corriendo al área principal de Mystic Ruin, donde se halla la casa de tu amigo Tails. Acércate al pequeño lago cerca de la entrada a la cueva y encontrarás a Knuckles, aunque él no parece que se alegre de verte. ¡De hecho, te acusa de robar todas las Esmeraldas del Chaos! Haz que entre en razón dándole una buena lección.

La aventura continúa...
Justo cuando creías que ya habías hecho bastante para detener al Dr. Robotnik, éste se saca otra carta de la manga: ¡su gigantesco Egg Carrier! Mientras el aparato sale de las nubes, un rayo tractor mete a Robotnik y Chaos en la nave. Sonic, Tails y Knuckles se dan cuenta de que hay que hacer algo para evitar que Chaos lo destruya todo: ¡Sonic tiene que recuperar esas esmeraldas!
Da la vuelta y corre a casa de Tails; cuando llegues allí, éste te pedirá que esperes fuera mientras prepara una sorpresa. Y desde luego es una sorpresa, porque toda la cara del precipicio se convierte en una descomunal pista de despegue para su nuevo biplano. Tras saltar a bordo, Sonic y Tails se disponen a perseguir al Egg Carrier y las valiosas Esmeraldas del Chaos.

La aventura continúa...
El Tornado cae del cielo y Sonic logra saltar para

JEFE \ Knuckles



No es que sea la batalla más difícil del mundo, pero Knuckles es un luchador astuto, así que no debes bajar la guardia. Recoge algunos anillos e intenta mantenerte a distancia de él cuando lance su ataque a propulsión, o la fuerza del puñetazo te echará para atrás. Acércate de un salto, usa contra él el Homing Spin y luego retírate: no puedes volver a darle hasta que deje de brillar. Si ambos lanzáis un ataque a la vez, ninguno resultará dañado, así que espera a que ataque y quede expuesto a un impacto por el lado o desde atrás. Cuando sólo le quede una pizca de fuerza, Knuckles subirá al cielo e intentará planear sobre ti para arrearte un sopapo, o sea que échate a un lado para esquivarlo antes de volver a pegarle. Para derrotar a Knuckles debes acertarle tres veces. Cuando Sonic lanza su último golpe, Knuckles reacciona de forma precipitada y los dos chocan con tal fuerza que Sonic suelta sus esmeraldas de Chaos. De pronto, el Dr. Robotnik aparece de la nada y se las queda antes de dárselas a Chaos. Éste desaparece en medio de un destello y se convierte en ¡Chaos Cuatro! ¡Sonic debe detenerlo antes de que sea demasiado tarde!

SUBJUEGO \ Persecución aérea, 1ª parte





Objetivo: Alcanzar al Egg Carrier
A menos que seas bastante poco hábil, podrás pasarte esta sección con facilidad. El propósito del subjuego es atrapar al Egg Carrier sin que te derriben los diversos aparatos y misiles que lanza contra ti. Para evitar que te perjudiquen, puedes utilizar una ametralladora de fuego rápido que cuenta con dos métodos de uso. El primero es rociar de balas al enemigo pulsando el botón A repetidas veces. Aunque esto tiene sus ventajas, verás que así no aciertas a muchos enemigos. La forma más eficaz de disparar es el método de fijación de blancos. Aguantando el botón A, puedes desplazar el cursor de la mira sobre el blanco elegido y "fijarlo" antes de soltar el botón para lanzar el tiro. Por suerte, puedes apuntar a más de un enemigo a la vez, así que intenta fijar a cuantos más mejor antes de soltar tus proyectiles a fin de eliminar al máximo número de malos de una tacada. Cuando al fin te acercas lo bastante para posarte sobre el Egg Carrier, te espera una sorpresa desagradable: el Dr. Robotnik activa el cañón principal del aparato y se carga el ala derecha del avión Tornado de Tails, haciendo que caiga a tierra como una piedra.

JEFE \ Chaos Cuatro



Píllate los anillos que tienes más cerca en cuanto empiece la batalla y salta de nenúfar en nenúfar para mantenerte lejos de Chaos Cuatro. Aunque caer al agua no te daña, sí que te frenará y, si te hundes demasiado, podrías llegar a ahogarte, así que procura evitarla si es posible. Chaos vendrá nadando y sacará los nenúfares de debajo de ti. A veces los quita de uno en uno, empezando con el que te sirve de apoyo, y de vez en cuando se carga toda una sección al dar una voltereta rápida hacia atrás. Cuando haga esto último, salta al aire para evitar el impacto. Si ves que aparece un brillo rosa alrededor de Chaos, da enseguida un salto hacia delante para pasar por encima del rayo de energía que va a lanzar en tu dirección. En su último gran ataque, las cuatro esmeraldas de Chaos salen de su cuerpo acuoso y él se transforma en cuatro enormes globos de agua. Las bolas botarán hacia ti una tras otra, así que ve moviéndote para eludirlas o te quedarás algo más que empapado. Cuando al fin deje de atacar, saldrá a la superficie: ésta es tu oportunidad para brincar hacia él y machacarle la sesera con tu ataque Homing Spin. Deberás acertar cinco veces a Chaos Cuatro para reducirlo a un simple lodazal.

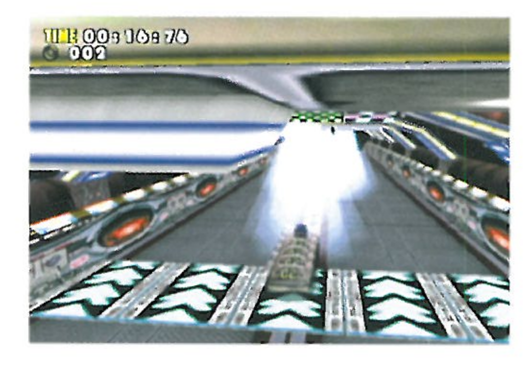
escapar a posibles daños. Tras un aterrizaje algo brusco en la arena de la Emerald Coast, acabas de nuevo junto a la piscina que hay en el hotel de Station Square. Cruza el hotel y vuelve a la parte de la ciudad donde está el Casino para encontrarte con Amy Rose, la novia de Sonic (o al menos eso le gusta creer a ella). Cuando hayas conocido a su nuevo y emplumado amigo, vuelve corriendo por el hotel para situarte junto al océano que hay ante la estación de tren. Al otro lado de la carretera está la entrada a Twinkle Park, algo a lo que Amy no se puede resistir. Por desgracia, Zero, el guardia robot de Robotnik, no puede resistirse a ponerle las manos encima a Amy y la sigue al interior. Sonic los persigue a ambos y los encuentra en el interior de Twinkle Park.



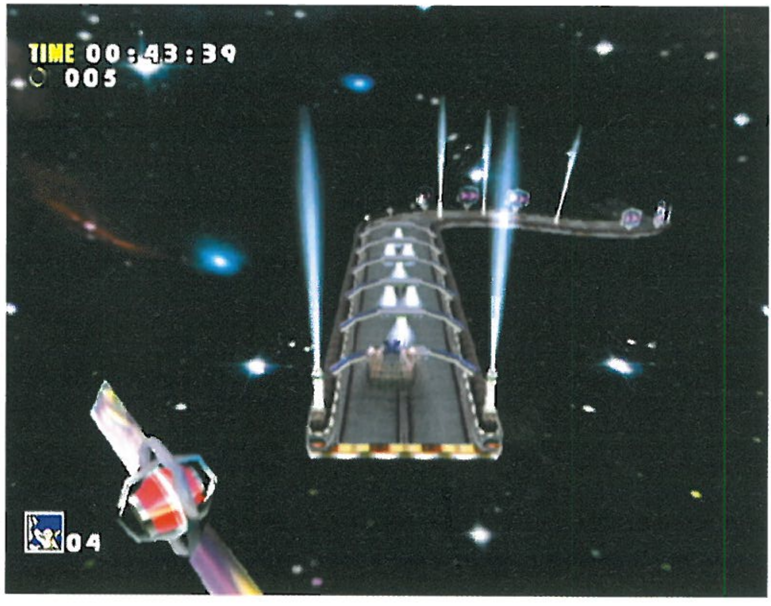


Objetivo: Rescatar a los animales del final del parque

Este nivel se divide en dos partes que precisan de tácticas diferentes: la pista de los autos de choque y el Twinkle Park. En cuanto inicies la fase, te encontrarás en el recinto de los autos de choque, donde se reúnen todos los coches antes de la carrera. Por desgracia no hay ninguno libre, así que deberás tomar uno por la fuerza: usa el ataque Homing Spin y elimina a tantos pilotos como puedas (asegúrate de haber recogido unos cuantos anillos), luego pulsa el botón A junto a un coche vacío para meterte en él. El botón A es ahora el acelerador, o sea que pisa a fondo y cruza a toda pastilla la gran arcada que se ha abierto al otro lado de donde empezaste.
Si bien la sección de los autos de choque es relativamente fácil de completar, deberías seguir unas pocas directrices si quieres pasártela. Primero, procura quedarte siempre en medio de la pista a menos que sepas que se avecina algún tipo de obstáculo, como los Kikis u otros coches. Si permaneces en medio existe menor posibilidad de golpear los lados y aminorar, y además puedes reaccionar con rapidez y recoger muchos de los anillos. También deberás prestar atención a la técnica del derrape: si quieres tomar una curva muy cerrada, suelta el acelerador al abordarla para que tu giro sea más eficaz. Esto también sirve para evitar topar con los lados y frenar. Quizá ya habrás adivinado que el tercer consejo es ¡NO FRENES! Aminorar sólo te hace vulnerable a impactos de otros coches, y además así es poco probable que logres superar los grandes agujeros de la pista. Si sigues estas reglas, usas las rampas pequeñas para salir volando y pillas las burbujas de anillos flotantes, te aseguramos que llegarás al final del recorrido de una pieza y con un buen tiempo. Acabada la carrera, salta por el agujero pequeño cuando hayas dejado el coche para caer en la montaña rusa y entrar en lo que es de verdad







Twinkle Park. Harás un corto viaje por la vía antes de llegar a la estación del otro extremo, momento en el cual saldrás de un salto y caerás por otro agujero que da al nivel principal. Cruza corriendo el punto de control, ignora a los Kikis de los barriles y dirígete a la primera bolera.
Una vez fuera de la bolera, corre hacia delante, más allá de los hinchables, y cruza la piscina del otro lado (ojo con las espumaderas del estanque). Ve al siguiente punto de control y esquiva de nuevo los hinchables para entrar en otra bolera. Cuando hayas acabado aquí, sube la escalera y cárgate a los Kikis antes de entrar en el área del tiovivo: debes desalojar enseguida esta sala para

SUBJUEGO
Bolera del Erizo



No llega ser un minijuego, ¡pero es la mar de divertido! Cuando te pongas entre los rulos, se acercarán y empezarán a girar de acá para allá. Se trata de tu mira, así que pulsa el botón A cuando los rulos se alineen con los bolos del fondo y tira el stick hacia delante para mantener la velocidad. Puedes ajustar la mira, pero si lo haces no resulta fácil acertar a los bolos: ¡y la idea es conseguir un strike! Si lo logras, sonará una fanfarria y se abrirá una puerta al fondo, revelando montones de anillos que salen de una corona gigante, pero si fallas... bueno, ¡te irás con las manos vacías!

eludir las bolas de pinchos que se desplazan en dirección opuesta al suelo móvil. Pasa por el siguiente punto de control y corre escaleras abajo hacia el área de la piscina con hierba antes de pisar los resortes del otro lado y salir despedido a la plataforma de encima. Desde aquí, sube corriendo por el tejado de la izquierda, pasa por encima de los barriles para dejarte caer por la pendiente y toca los rulos de velocidad para volar hacia el otro lado de la pendiente. Al final caerás en una piscina poco profunda.
Desde aquí puedes seguir dos rutas: subir por los tejados puntiagudos hacia el fondo (donde hay una hilera de anillos que puedes cruzar), o bien dejarte caer y subir la colina repleta de bolas de pinchos que lleva más allá de unos Kikis y hacia dos agujas por entre las que debes saltar. Ambos caminos acaban junto al punto de control arriba del todo, así que tócalo y luego usa el muelle de la derecha para pegar un brinco hacia las plataformas flotantes. Píllate la vida extra de detrás de ti y salta luego por entre las plataformas hacia el tejado inclinado de delante. Camina por él y ponte junto al botón. Ahora mantén pulsado el botón B/X para activar el Light Speed Dash: las chispas activarán el botón y crearán una fila de anillos que podrás seguir. Tírate enseguida, ve tras los anillos y haz luego lo mismo con el segundo botón para llegar al otro lado del tejado. Pisa el resorte del otro extremo para impulsarte y toca cuatro muelles más antes de acabar en el patio principal del parque. Desde aquí sólo has de correr escaleras arriba y darle al botón que hay tras la arcada para liberar a todos los animales y completar el nivel.

La aventura continúa...

De nuevo fuera de Twinkle Park, Amy ha desaparecido y Sonic no tiene ni idea de adónde puede haber ido. Corre hacia delante y pasa las puertas para volver al exterior, y usa entonces el ascensor para bajar de vuelta a la plaza. Fuera del hotel hay una pequeña extensión de hierba: si la miras, verás una tarjeta de seguridad esperando a que la recojas. Tómala con el botón Y y corre a las persianas del garaje, a la izquierda del ascensor de Twinkle Park. Cuando te acerques, aparecerán las palabras 'ID Confirmed' y las puertas se abrirán: ya puedes usar cualquiera de los ascensores para bajar y darte un garbeo por la autopista.

NIVEL 6
Speed Highway

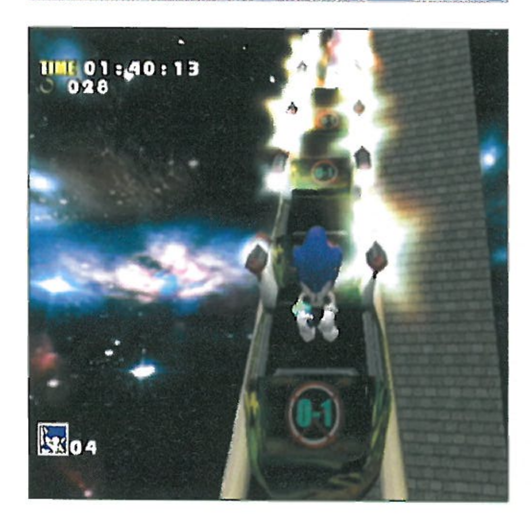
OBJETIVO:
Rescatar a los animales atrapados al final de la autopista

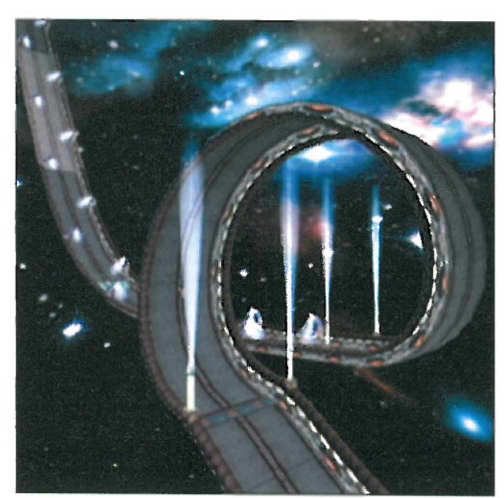
Durante la primera mitad de este nivel deberás correr como un loco por carreteras sinuosas y saltar por ascensores y pasarelas. Empieza corriendo hacia delante, pasa por los rulos de velocidad y luego sigue corriendo, procurando permanecer en el centro de la carretera para evitar frenar o caer al abismo. Sigue pasando por los rulos de velocidad para impulsarte por los tirabuzones y al final saldrás despedido y caerás en una plataforma de debajo. Desde aquí, dirígete enseguida hacia delante y usa el muelle para alcanzar la plataforma de cristal de encima antes de usar el ascensor para llegar al siguiente tramo de carretera.
Dale al punto de control y usa los rulos de velocidad para salir volando por la pista y junto al lado del edificio. Cuando caigas corre más allá de los dos robots Unidus que hay allí hasta llegar a un área descubierta en la base de un campanario. Sortea todos los coches de policía y dirígete a las escaleras que hay a la derecha del campanario: súbelas y ve por debajo de la campana (hazla sonar si quieres algunos anillos extra) y a la siguiente sección de pista. Toca los rulos de velocidad y corre por el túnel antes de tocar el siguiente rulo. Ahora corre hacia el ascensor de cilindro que te arroja a la autopista de encima.

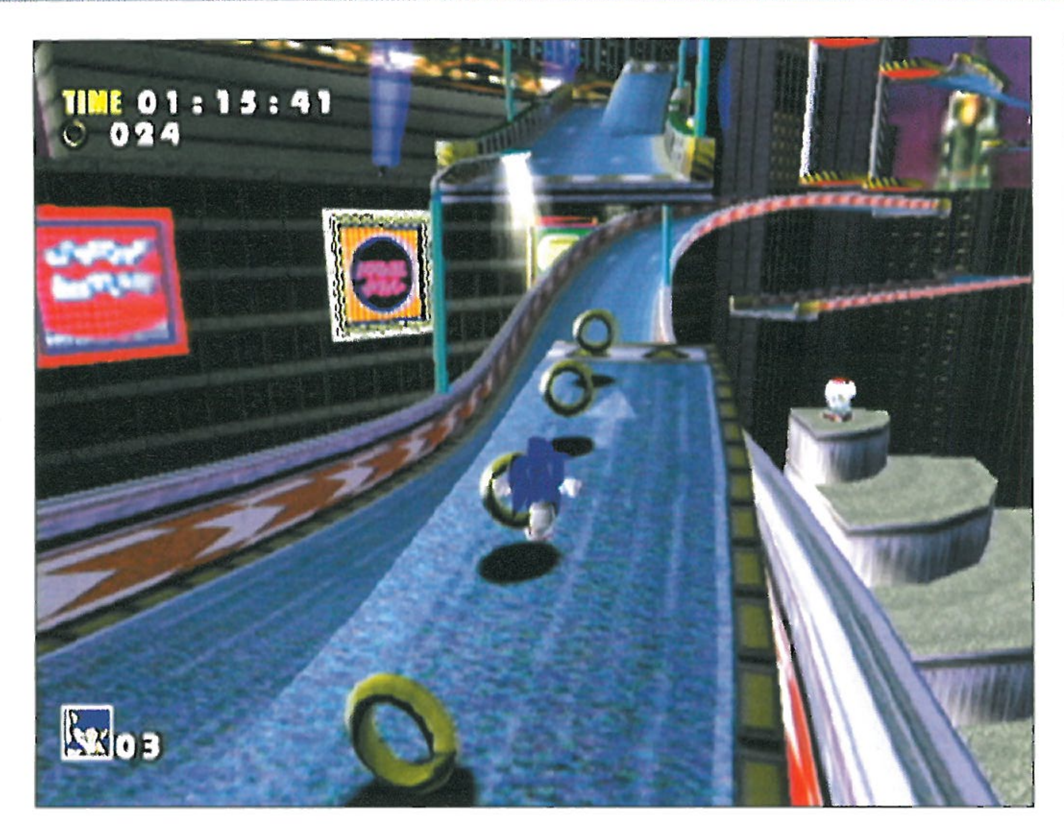
ATAJO SECRETO

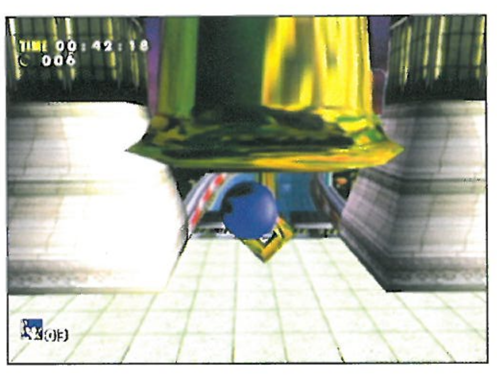


Cuando pases por el rulo de velocidad y subas por el lado del edificio, en lugar de caer debes correr hacia arriba mientras evitas las barreras. Cerca de lo alto del edificio está la entrada a una larga y veloz autopista que te ahorra recorrer buena parte de la fase y te lleva a los ascensores de cilindro de delante.









Corre por la autopista, usando las rampas más pequeñas para alcanzar secciones más elevadas de pista si así lo deseas, hasta llegar al siguiente grupo de ascensores. Súbete para llegar a la sección de arriba del todo y camina con cuidado por la estrecha pasarela que lleva al otro lado. Tírate y gira a la derecha, toca los rulos de velocidad y usa el ascensor de cilindro del final para llegar al



helipuerto. Cuando te aproximes al helicóptero, despegará, así que salta a los patines y agárrate para que te lleven al helipuerto de la otra torre. Cruza el punto de control, gira a la izquierda, corre hacia el final y toma el cohete para propulsarte a la sección de la autopista que queda muy por encima de tu cabeza.

Toca los rulos de velocidad y sigue corriendo en línea recta: no te preocupes si la carretera gira a tu alrededor, ya que no caerás a menos que te desvíes. Al final serás despedido por los aires y caerás en un profundo agujero. Cae sobre tus pies y ve por el claro que hay a la derecha para acabar de nuevo en la autopista; echa a correr y toca más rulos de velocidad para llegar a otra zona descubierta donde deberás esquivar nuevos coches patrulla. Usa el cohete del final para meterte en el pasadizo de la parte superior del edificio y entra en la siguiente área del nivel. Cuando avances caminando y te pongas en el cristal, éste se hará añicos bajo tus pies y deberás bajar corriendo por el lado del edificio. Salta para esquivar las barreras que vienen hacia ti e intenta recoger tantos objetos como puedas. Atravesarás más cristales, momento en el que entrarás en un edificio y tendrás que sortear todos los pilares del camino, cosa bastante complicada. En la base hay más cristales y luego caerás a una sala con una puerta que da a la calle.

Corre hacia delante, toca el rulo de velocidad de la derecha para esquivar los coches patrulla y sube corriendo por el lado de los edificios, acabando en los tejados. Tírate por la parte izquierda de delante para caer en lo alto de la galería con techo de vidrio, pero no te quedes quieto mucho rato o el cristal se romperá. Gira a la izquierda para salir de la galería y corre recto por el túnel, sin separarte del lado derecho para poder pillar el muelle de delante que te devolverá a los tejados. Corre por el callejón angosto, gira a la izquierda y toca el rulo de velocidad del saliente para pillar un resorte y volar a través de un pasillo en la pared, tras lo cual quedarás cerca del final del nivel. Corre hacia delante y sigue la pared al torcer a la izquierda para hallar otro resorte que te lanza a un túnel en el lado de un edificio. Sigue dicho túnel y pasa por el muelle del final, aguantando el stick hacia abajo para volar hacia la fuente. Subirás por el surtidor de agua, momento en el que debes tirar el stick hacia delante al oscilar la cámara a fin de aterrizar en la plataforma elevada con una campana cerca. Corre debajo de la campana para hallar el botón que debes presionar si quieres terminar el nivel.



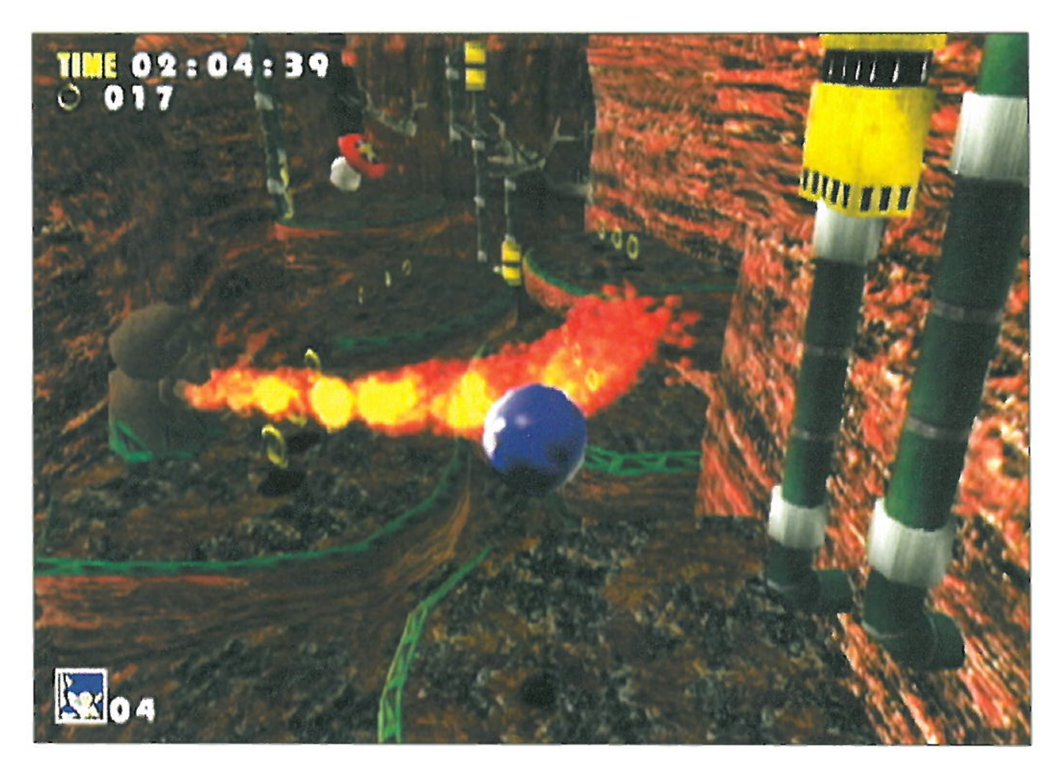


La aventura continúa...

Cuando salgas de la autopista te encontrarás de nuevo fuera, en la parte de ciudad donde viste por primera vez a Chaos. Amy sigue en paradero desconocido, pero Sony no piensa rendirse: sabe que su amiga está implicada en la trama del Dr. Robotnik. Corre por el hotel hacia el área de la ciudad donde está el Casino para ver que tus sospechas estaban fundadas: ¡Zero ha capturado a Amy y se la lleva! Vete a la estación y sube al tren para ir a Mystic Ruin, donde verás que Amy ha sido capturada por Zero. Sonic se dispone a zurrar a Zero cuando de pronto aparece el Egg Carrier en el horizonte y teletransporta a Zero y Amy antes de desaparecer entre las nubes. Las cosas no pintan bien para Sonic...

Regresa por la cueva que hay frente a la estación de tren y por el conducto de aire para volver al túnel que va al nivel Icecap. Esta vez, sin embargo, corre más allá de las puertas y por el túnel hasta el otro extremo. La puerta que hay aquí ya está abierta y sale a un claro donde se halla la Isla Flotante. Ve zumbando hacia el puente que une isla y tierra para hallar la Ancient Light (Luz Antigua) en lo alto de una roca, antes de volver corriendo y buscar una puerta pequeña en el lado del precipicio. Usa tu nuevo Light Dash Attack (Ataque de la Luz) para destruir al Kiki de la jaula: esto hace que la puerta se abra y puedas seguir el camino que sube a Red Mountain.

ntras en el nivel cuando el Egg Carrier desaparece





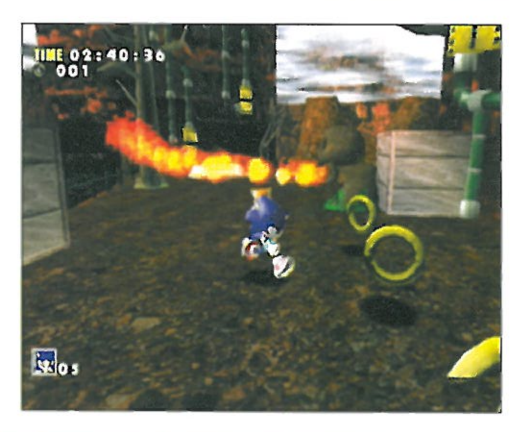
OBJETIVO:
Perseguir a Robotnik en su Egg Carrier hasta la cumbre de la montaña

Entras en el nivel cuando el Egg Carrier desaparece por el lado de la Montaña Roja. Deberás perseguirlo subiendo por dicho lado de la montaña, así que corre hacia delante y evita a los Kikis que tiran bombas antes de tomar el cohete. Cuando te sueltes, asegúrate de tirar hacia delante para aterrizar en la plataforma de debajo, antes de correr más allá de las bolas de pinchos y cruzar la sección de barras. Esquiva a los dos Spinas y corre rampa arriba, pelando al Kiki y tocando el resorte para salir volando al siguiente saliente. Cruza la pasarela, pasa por el punto de control e ignora la rampa de lanzamiento, ya que no tiene ningún cohete. Tienes que correr por debajo de la bola de pinchos y pulsar el botón del otro lado para luego volver y usar el cohete que ahora sí está en la rampa.

Arriba del todo, tira hacia delante de nuevo para asegurarte de caer en la plataforma y luego cruza la sección de barras, vigilando el Kiki que hay en lo alto arrojándote bombas. Corre escaleras arriba y dobla la esquina, esquivando al Unidus llameante antes de cruzar el suelo inestable del final para saltar al saliente de encima.

Mata a los dos Spinas que te aguardan en lo alto y cruza el puente de cuerda (tocando el punto de control al pasar) para llegar al otro lado. Ándate con ojo al atravesar la siguiente sección cubierta de bolas de pinchos: ¡del suelo salen chorros de vapor que pueden enviarte hacia arriba! Uno de estos chorros te pilla al llegar al final del saliente, así que salta rápidamente y usa el ataque Homing Spin para hacerte con la vida extra de delante. Dale ahora al muelle y cruza hacia la plataforma de debajo esquivando Unidus llameantes. Luego corre hacia delante y salta a la plataforma de metal elevada para usar el Death Slide (Tobogán de la Muerte) a fin de volver a la falda de la montaña.





ATAJO SECRETO

Hay dos atajos principales al principio del nivel. Cuando te agarres al primer cohete en la base de la montaña, aguanta el stick hacia la derecha al salir despedido, a fin aterrizar en la plataforma superior del resorte y poder hallar el primero. El segundo está justo delante: cuando vueles en el segundo cohete, usa las cajas que hay a la derecha de donde caes para saltar hacia al muelle, luego da un brinco y pisa otro resorte para pasarte toda la primera sección del nivel.









Ve al punto de control y salta por los salientes hasta llegar al resorte del saliente superior que encontrarás al final. Úsalo para impulsarte desde otro muelle y alcanzar un saliente situado arriba del todo. Luego corre por el suelo inestable y párate al otro lado. Hay dos Spinas rondando por la izquierda: usa el ataque Homing Spin para rebotar sobre ellos y píllate la vida extra para acabar cayendo en un pequeño saliente. Salta por los dos salientes posteriores y usa la plataforma impulsora del final para ir volando hasta llegar a otra plataforma sólida. Una vez más, usa el ataque Homing Spin contra los Spinas de aquí para cruzar al otro lado y luego toca los resortes para saltar a las plataformas amarillas que basculan. Avanza por las plataformas amarillas y atraviesa el punto de control de arriba del todo, cruzando la pasarela inestable y cargándote al Spina por el camino. Esquiva los chorros de llamas que vienen de los lados y cruza el puente de cuerda. Luego pasa corriendo la plataforma de metal y rebota en los muelles hasta llegar al gran martillo del fondo. Dale al botón de debajo del martillo. Cuando éste suba para dar otro golpe usa el cohete que ha aparecido para ir a la laguna de lava de encima. Dale al punto de control, liquida al Kiki y usa los pequeños tramos de barras para cruzar la laguna antes de usar el siguiente Tobogán de la Muerte con el fin de llegar a un agujero en el suelo por el que deberías tirarte. Una vez dentro de la montaña, corre por el pasillo y sube por la rampa verde para pasar por una pequeña abertura que hay arriba y recoger unas Running Shoes (Zapatillas de Alta Velocidad). Sigue corriendo por el pasillo y por el camino inclinado hasta llegar al final. Una vez allí, mira a la izquierda y toma la vida extra que hay al fondo. Luego gira a la derecha y pisa el resorte a fin de saltar a las pequeñas plataformas que flotan en la lava. Pasa por ellas, corre después por la plataforma pequeña y usa el ataque Homing Spin para saltar a lo largo de los Spinas y llegar a la siguiente plataforma. Corre por el breve afloramiento, salta a la plataforma flotante y luego al largo camino rocoso al otro lado.
Corre por el camino y brinca a la siguiente plataforma flotante, toca el punto de control y usa luego el muelle para salir volando y llegar a los pilares de rocas inestables. Cuando aterrizas, sube el nivel de lava, así que ¡ten cuidado de no caer! Salta por los pilares, usando a los Spinas para botar por encima de los mayores huecos, hasta llegar a otro camino rocoso. El nivel de lava vuelve a subir, así que ponte en marcha antes de empezar a ahogarte. Al final, usa las dos plataformas flotantes para cruzar el hueco y mata luego a los dos robots Unidus llameantes del otro lado. Hay que cruzar dos plataformas flotantes más para alcanzar el siguiente camino rocoso. Pasa corriendo más allá de las celdas y pisa el resorte para llegar a nuevas plataformas flotantes.
Crúzalas y salta a la roca del final: el nivel de lava ascenderá de nuevo y te subirá con él. Usa el ataque Homing Spin para ir botando sobre los Spinas hacia la siguiente plataforma y utiliza entonces el Light Speed Dash para seguir la hilera de anillos de la izquierda (esta opción es mejor que arriesgarte a ir por la pasarela inestable). Pasa por el rulo de velocidad para ir volando a otro camino rocoso, donde deberías evitar a los Kikis y atravesar al punto de control de delante. Sigue el camino de más allá y salta los chorros de llamas, los Spinas y los martillos que atentan contra tu vida, antes de usar el cohete del final para salir volando y encontrar el aparato que marca el final de la fase.

La aventura continúa...

Al llegar a la cima de la Montaña Roja, ves como pasa el Egg Carrier. Está cerca, pero aún no puedes alcanzarlo desde donde estás. De pronto, oyes que alguien te llama... es Tails, ¡y tiene un nuevo avión a punto! Sonic salta a la parte trasera del aparato y los dos salís zumbando para perseguir al malvado Dr. Robotnik.

SUBJUEGO Persecución aérea, 2ª parte





Objetivo: Posarte sobre el Egg Carrier

Este subjuego es similar a la primera sección de la persecución aérea, sólo que mucho más difícil. Ahora vienen muchos más enemigos contra ti al acercarte al Egg Carrier, así que emplea a fondo el método de blancos múltiples para eliminar gran parte de las lanzaderas de misiles y naves que intentan acabar contigo. Cuando por fin alcances el Egg Carrier, deberás atacarlo y neutralizar el cañón principal antes de poder acercarte lo suficiente como para aterrizar tu avión. ¡En ese momento Tails pone el Tornado en superdirecta y lo transforma en un avión supersónico!
La táctica para destruir el cañón principal es deshacerse de todas las lanzaderas de misiles del exterior y luego apuntar y disparar con rapidez al punto focal cuando se abra. Apártate enseguida tras atacar o te atrapará la descomunal descarga del cañón. Deberás acertarle varias veces para dejarlo fuera de combate y poder aterrizar.





La aventura continúa...
Con el cañón principal del Egg Carrier inutilizado, Tails puede intentar posar su avión en una de las pistas de aterrizaje del Carrier. Éste es mucho mayor de lo que Sonic creía; ¡tanto, que hasta él está impresionado de la obra del Dr. Robotnik! Explora el área principal del casco exterior del Carrier y, cuando caigas en la gran cúpula de cristal situada en medio de la cubierta, Robotnik extenderá las alas listo para volar. Parece que la situación es un pelín más complicada de lo que Sonic pensaba... Sube corriendo por la rampa de delante y cruza la puerta del iris para empezar a acercarte por el Sky Deck (Cubierta del Cielo).

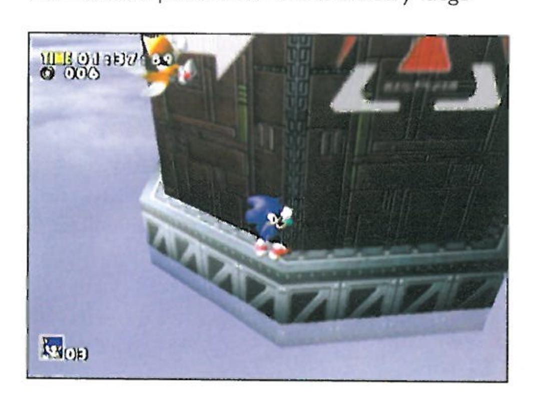


Objetivo: Rescatar a los animales al final de la cubierta

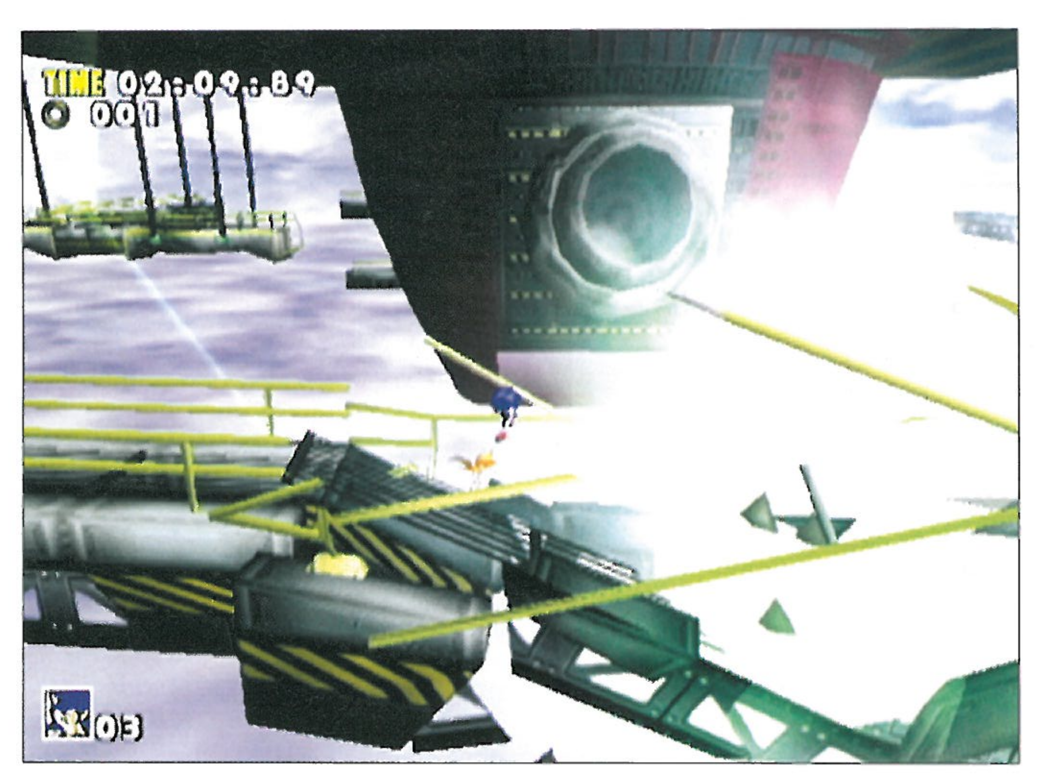
Éste es un nivel chungo, no cabe duda. Una vez que salgas despedido del cañón, ve por el pilar a la plataforma del otro lado. Cruza el punto de control y corre por la pasarela, saltando las barreras y esquivando los disparos del gran cañón de la parte inferior del Egg Carrier. Sube por la escalera y usa el muelle para brincar a las plataformas rotatorias: deberás cruzarlas tal como hiciste con los carámbanos del nivel Icecap. Ve a la plataforma del otro lado y toca el rulo de velocidad para correr por un largo pasillo. Pasa por el rulo de velocidad del final para volar hacia otro pilar. Rodéalo hacia la derecha para recoger la burbuja eléctrica que hay por allí. Toca el rulo de velocidad para correr cuesta arriba y luego por el techo. Baja hasta el resorte que te hará volar hacia el claro (recoge las zapatillas por el camino). Sigue entonces el pasillo hacia el otro costado del barco. Ignora las rampas y baja de un salto desde arriba del todo para caer sin peligro en la pasarela de debajo. Ve al punto de control y sube por la escalera antes de cruzar la sección de barras: no te preocupes por si se rompen, ya que no puedes caer a menos que saltes. Al final, da un brinco hacia la plataforma y gira a la izquierda, echando a correr y eliminando a todos los Spinas. Tuerce a la derecha al final de la plataforma y salta al pilar de delante señalado con un '1'. Ve por las cuatro pasarelas y pilares de la parte más alta, esquivando los cañonazos hasta llegar al pilar señalado con un '4'; una vez aquí, has de efectuar una breve carrera hacia el cohete que te lleva a la siguiente zona.

Pasa corriendo el punto de control y toca los rulos de velocidad. En el cruce, ve por el camino de la izquierda o el de la derecha (da igual) para llegar al final de esta sección. El de la izquierda está repleto de grandes cañones que te van disparando al pasar corriendo, mientras que en el de la derecha hay Spinas eléctricos a porrillo cortando el paso. Ambos caminos son peligrosos, así que elige con tiento. Deberás tener mucho cuidado con los movimientos del Egg Carrier ya que sube y baja a través de las nubes. Cuando esto suceda, una enorme racha de viento soplará, o sea que usa el ataque Homing Spin para intentar agarrarte a algo si quieres permanecer a bordo. Al final de la cubierta, sube corriendo por la rampa y dale al resorte para asirte a la sección de barras antes de saltar al siguiente nivel. Mientras corras por aquí, debes tener cuidado al pasar por áreas que caigan: puede ser difícil verlas cuando oscurece, así que ve despacio y estáte al loro con las naves voladoras que salen de la pista de despegue. En esta recta, puede ser una buena táctica no despegarte de la derecha durante un rato antes de dirigirte al medio. Al final, hallarás una gran área con un cañón gigantesco disparando. Mira adónde apunta y usa los cohetes colocados alrededor del perímetro para pegar un tiro directo al cañón, despejando el camino hacia delante.

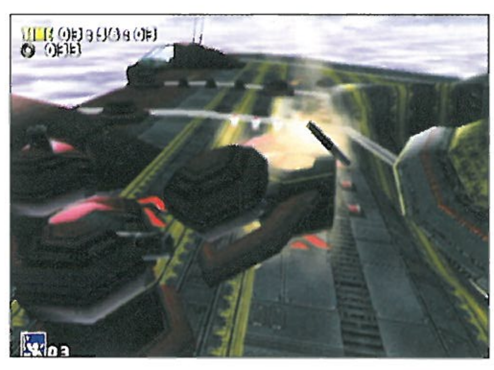
La siguiente sección es la cubierta principal, y es bastante complicada porque la nave se inclina









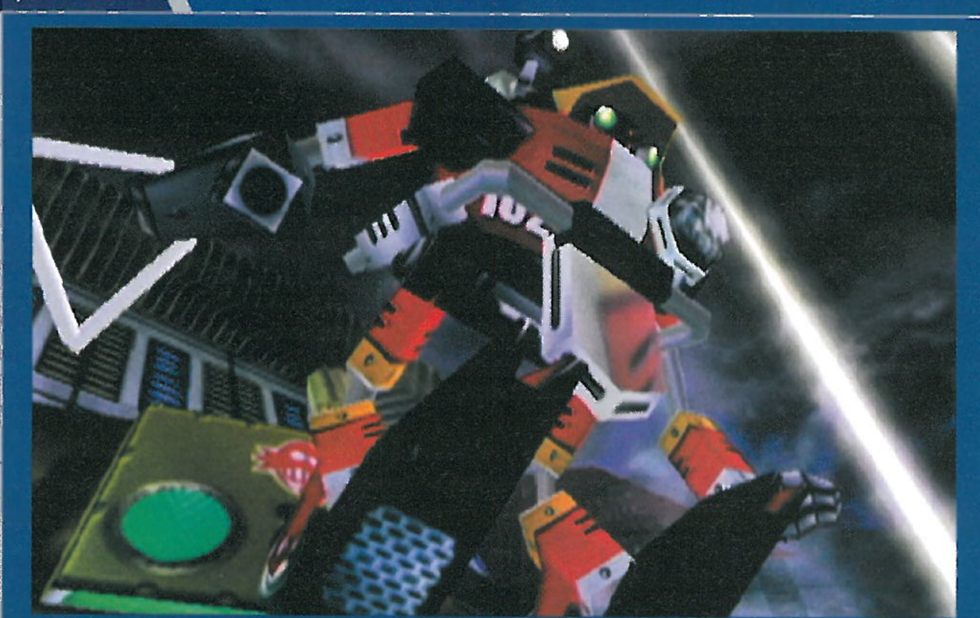


en varias direcciones. Corre hacia delante y toca el punto de control antes de dirigirte al ascensor que hay enfrente, en el rincón a mano derecha. Evita a los Spinas eléctricos de arriba y usa los rulos de velocidad del final para salir volando y tocar un muelle, acabando en una escalera. Súbela y sigue la pasarela hasta el final antes de ponerte sobre el pilar. Espera a que la grúa oscile cerca de ti, salta y agárrate a ella, dejando que te lleve a la plataforma elevada del otro lado. Sube corriendo por la rampa pequeña a la izquierda de la sección plana, aguarda a que las dos cajas móviles se deslicen a la derecha y alinéate antes de saltar por ambas; deja que la segunda vuelva a la izquierda antes de dar el salto a la escalera mecánica que sube (¡asegúrate de caer en la que sube, no en la que baja!). Desde aquí, sube corriendo a la cubierta y dale al punto de control de detrás del pilar superior: ¡cuidado, toda la cubierta se va a inclinar en vertical! De aquí en adelante deberás usar los diversos resortes y secciones de barras para llegar a la parte más alta de la cubierta. Cuando llegues allí, toma cualquiera de los caminos y baja por la pendiente hasta el fondo, donde se halla un botón. Púlsalo (¡asegúrate de no caer por el lado!) y abrirá la puerta que hay debajo de ti: crúzala y pulsa el botón de la cápsula del final para salvar a los animales y completar tu paso por el Sky Deck.

La aventura continúa

Tras salir del Sky Deck, Sonic y Tails se encuentran ya dentro del Egg Carrier. Después de examinar las inmediaciones, retomas el control del puerco espín. Aparte de abrir la puerta que da al jardín Chao en lo alto de las escaleras, no hay otra forma de salir del área de control principal a no ser que saltes a la gran plataforma redonda situada cerca de lo alto de las escaleras. Por aquí llegarás a la cubierta superior del Egg Carrier, donde te espera Amy. Por desgracia, también está el Dr. Robotnik, ¡y se ha traído a uno de sus robots centinelas para eliminarte! Tras afanar la Esmeralda de Chaos del cuello del plumífero amigo de Amy, Robotnik ordena a E-102 que ataque.

JEFE E-102 Gamma



Una pelea muy fácil si conectas todos tus golpes antes de que él te acierte con un disparo. Teniendo en cuenta que debe fijarte como blanco con su láser antes de poder dispararte, lo mejor es dejar que te fije y apartarte enseguida de un salto para evitar las balas. Acto seguido acércate dando otro salto y propínale un golpe. Éste es su único ataque, de modo que puedes seguir usando la misma estrategia para endosarle los tres impactos necesarios para tumbarlo.

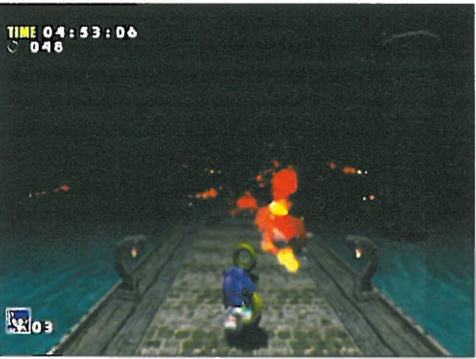
La aventura continúa

Justo cuando Sonic está a punto de acabar con E-102 Gamma, Amy se interpone a toda prisa para detenerlo. Según la novia del puerco espín, como Gamma la liberó de su celda del Egg Carrier, Sonic debería dejarlo en paz. Cuando Sonic acceda, llévalo al otro extremo de la cubierta, cerca de las pistas de despegue, y cruza la puerta que hay a la izquierda. Las dos puertas de dentro están cerradas, pero si te pones en el botón al otro lado de la sala, aparece una fila de anillos: usa el Light Speed Dash para seguirlos hasta la cabina del Egg Carrier. Sube a la silla y se moverá hacia delante, revelando otro botón. Púlsalo y las alas del Egg Carrier se plegarán para evitar que se aleje demasiado. Sal por la puerta de detrás de la construcción antes de usar los muelles para llegar a la cúpula de cristal. Big el gato está aquí, así como el Dr. Robotnik y un Chaos Seis la mar de grandote ¡y la mar de furioso!

La aventura continúa

Batido Chaos de nuevo, el Dr. Robotnik se da cuenta de que ha subestimado las habilidades de Sonic. Su preocupación aumenta cuando también aparece Knuckles, así que decide hacer una discreta desaparición. Sonic ve que se larga y lo persigue por el borde del Egg Carrier, ¡cayéndose incluso por el costado! Es una larga caída, pero al fin va a parar a las selvas de Mystic Ruin. Sin embargo Sonic, pese a todos sus esfuerzos, ha vuelto a perder al Dr. Robotnik. De pronto, oye un ruido y mira arriba para ver el antiguo templo que hay cerca... ¡y comprobar que se mueve! Al abrirse la puerta poco a poco, ve una extraña luz flotante que llega revoloteando y entra en el templo. Preguntándose qué es lo que está pasando, Sonic decide seguirla al interior, así que guíalo hacia el alto tramo de escaleras y súbelas para entrar en el siguiente nivel: Lost World.





JEFE \ Chaos Seis



Es aún más poderoso que antes gracias a todas las Esmeraldas de Chaos, y el hecho de que el Dr. Robotnik lo ayude no te hace a ti ningún favor. La clave para dañar a Chaos radica en las cápsulas de congelación que Robotnik intenta tirarte desde su minitransporte personal, el Egg Pod. Mediante tu ataque Homing Spin puedes eliminar la amenaza que representan y tomarlas luego con el botón Y. Cuando tengas una, arrójasela a Chaos y lo cubrirá de hielo, brindándote una oportunidad de saltar hacia él y arrearle. Si ves a Chaos saltar en algún momento, ¡SALTA CUANDO ÉL TOQUE TIERRA! Si no, te pillará la inmensa onda de choque que produce en el suelo. El otro ataque de Chaos, aparte de menear su descomunal cola, consiste en cambiar de forma y ponerse en medio de la cúpula. En este momento lanzará contra ti una serie de armas antes de balancear la cola en tu dirección. Hazte a un lado para esquivarla y prosigue la pelea. Deberás darle cuatro veces a Chaos para volver a derrotarlo.

NIVEL 9
Lost World

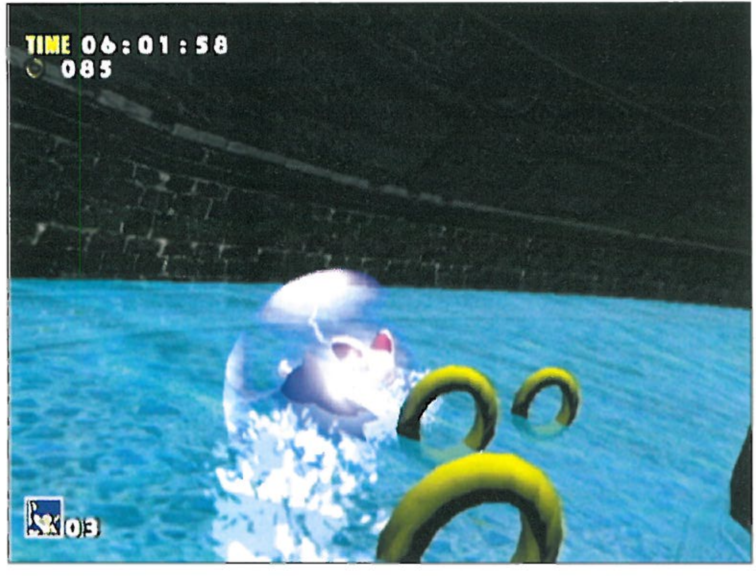
Objetivo: Llegar al centro del templo

Avanza corriendo por el primer pasillo y gira a la derecha, subiendo las escaleras para entrar en otro corredor. Ve a toda prisa por aquí, recogiendo todos los anillos que puedas antes de meterte en un túnel cilíndrico. Al correr por aquí, de las paredes saldrán pilares disparados, así que la mejor táctica es ir saltando mientras corres para mantenerte lejos de ellos; cuando llegues al final, salta hacia la entrada al otro lado del barranco. Corre por el siguiente pasadizo largo y presta atención a los pinchos del final, guardando cuidado de caer en la pequeña plataforma que tienen en medio. Salta al saliente superior, toca el punto de control y corre por la pasarela entrando en la siguiente estancia por la boca de la serpiente.

Corre hacia delante y espera a que la serpiente de piedra se acerque a la plataforma donde estás. Se trata de tu único medio de transporte, así que no intentes nadar o te ahogarás. Salta encima de ella y quédate quieto, dejando que te lleve bajo el agua. Cuando vuelvas a salir fuera, salta a la plataforma de la izquierda y continúa avanzando, saltando los pinchos hasta llegar a unas







plataformas móviles que puedes usar para alcanzar el nivel superior. Pulsa el interruptor de la puerta que verás aquí, da un brinco hacia la siguiente plataforma y pulsa el interruptor del agua para hacer subir el nivel de agua de la sala. Vuelve a subirte a la serpiente y avanza un trecho a lomos de ella hasta llegar al siguiente interruptor de una puerta: da un brinco, púlsalo y usa las plataformas de pinchos móviles del final para alcanzar el saliente superior y volver a elevar el nivel del agua mediante el interruptor de encima de los pinchos. Súbete de nuevo a la serpiente y da un largo paseo por la sala (debes dirigirte más allá de la salida para llegar al interruptor de la puerta). Vuelve a la serpiente y encamínate a la puerta: es el saliente señalado con montones de pequeñas estatuas de serpientes al otro lado de la sala.

Pasada la puerta, sube las escaleras y corre por fuera, pero ten cuidado de no caer del saliente. Cruza corriendo las dos puertas siguientes para entrar en la sala oscura, agarrando el espejo que se encuentra en medio de la plataforma de delante. Apúntalo al espejo de la derecha para iluminar parte de la sala y luego pasa corriendo por la pasarela (procura no caer cuando la cámara dé un giro brusco para subir las pequeñas escaleras de delante). Toma el siguiente espejo e ilumina otra sección, y luego da un pequeño rodeo a la derecha para hacerte con una Burbuja Escudo. Ahora echa a correr y salta el hueco hasta encontrar otro espejo: apúntalo al de la izquierda para arrojar más luz. Salta hacia delante y cárgate al Unidus llameante antes de correr hacia otro espejo. Tuerce a la izquierda una vez que hayas arrojado luz ahí delante y ponte a correr, saltando los huecos, para llegar al siguiente espejo. Cruza los últimos huecos para hallar una hilera de monedas con las cuales debes usar el Light Speed Dash si quieres cruzar el agua hacia la siguiente sección.

Sortea los pilares que salen de las paredes y corre hacia delante para tirarte al río. Aquí no tienes un auténtico control sobre Sonic, así que limítate a desviarte a izquierda y derecha para recoger los anillos. Al final caerás sobre la pequeña plataforma de hierba de debajo. Pisa los resortes para cruzar las plataformas flotantes con facilidad. Corre a la siguiente estancia, elude los pilares y sigue adelante para tocar el punto de control. Al entrar en la siguiente área, cualquier fan de Indiana Jones sabrá qué es lo que va a pasar... ¡hay un pedrusco enorme que viene derechito hacia ti! Corre pendiente abajo, girando a izquierda y derecha para tomar los anillos y pasando por las rampas pequeñas para hacerte con las cápsulas de anillos. Al final, pisarás unos muelles al fondo y caerás en una plataforma donde se abrirá una puerta a la siguiente sección.

Corre por el pasillo corto que da al área de arena y piscinas con agua. Ignóralo todo y dirígete a la rampa de delante situada a mano izquierda, en cuya parte superior encontrarás el templo central. Si corres hacia delante, hallarás un interruptor similar a los que subían el nivel del agua del principio del nivel. Púlsalo tres veces y los paneles de delante se moverán hasta iluminarse: esto significa que están magnetizados y que, por tanto, puedes subirlos corriendo en vertical. Ve derecho hacia arriba y una vez allí salta a la derecha, antes de dejarte caer de nuevo y romper las cajas para dar con otro interruptor. Púlsalo una vez y corre hacia arriba y a la izquierda. Rompe la cápsula de anillos y salta al siguiente grupo de paneles, evitando los bloques de pinchos que caen. Salte al final, cruza el bloque rotatorio y salta los pilares para matar al Unidus llameante antes de tocar el punto de control.





Avanza corriendo al rincón del fondo a la izquierda y hacia el pasillo, sorteando los pilares en llamas. Sube la rampa y dale una vez al interruptor de arriba del todo para mover los paneles; luego corre por ellos, siguiendo el camino que lleva a la plataforma de enfrente de la sala. Ve por el saliente, tírate a la pequeña abertura del final y sigue el pasillo hacia la extensa plataforma del botón. Púlsalo para crear una hilera de anillos y cruza luego mediante el Light Speed Dash: pasarás volando a través de una abertura, por un aro de piedra y por una puerta para llegar al centro del templo.



La aventura continúa

En el centro del templo, Sonic encuentra lo que ha estado buscando: la misteriosa luz que entró flotando en el templo está justo ante él. Ésta se desplaza al fondo de la sala y, cuando Sonic mira hacia arriba, lo que ve lo llena de espanto... ¡Hay una enorme imagen de Chaos destruyendo Station Square grabada en la pared del templo! Mientras la mira, una luz brillante inunda la sala...

Al despertar, Sonic se encuentra cerca de lo que parece el altar de la Isla Flotante. Hay fuego por todas partes y ahí delante parece que algo sucede: corre hacia el altar para saber a qué se debe todo ese revuelo. Mirando como se quema el altar se halla una joven equidna, pero cuando se gira y ve a Sonic, echa a correr hacia el altar. De repente, aparece otro fogonazo de luz cegadora y Sonic vuelve a estar en el exterior del antiquísimo templo equidna. Sin previo aviso, el Dr. Robotnik lo sobrevuela en su Egg Pod. Persíguelo por la selva tropical y hallarás el túnel del Egg Carrier, que te permite entrar en él desde el suelo. Corre a su interior y por el nivel superior del laboratorio para llegar a una puerta con seis peanas alrededor (¿no son esos los robots Metal y Mecha-Sonic? Esperemos que no salgan...). Al pisar una peana se encienden o apagan, según su actual estado, las peanas a ambos lados: para abrir la puerta deberás iluminar las seis. Si las numeras de uno a seis empezando por la izquierda, puedes abrir la puerta con esta combinación:

Cinco, tres, cuatro, dos, uno

Cuando se abra la puerta, crúzala para pasar al Final Egg.



OBJETIVO: Alcanzar el núcleo del reactor del Egg Carrier

Tal como cabe esperar, el último nivel principal del juego para Sonic es bastante duro. Al empezar, toma los anillos que tienes justo ante ti y elimina enseguida al Egg Keeper antes de que te agarre. Corre ahora a la derecha y no te separes del muro para esquivar los láseres: deberás saltar al segundo para evitar ser alcanzado. Mata a todos los Spinas y usa los muelles de izquierda o derecha para salir volando y recoger la Burbuja Eléctrica y la vida extra, antes de bajar de un salto y correr más allá de los láseres para subir por la cuesta empinada al saliente de encima.

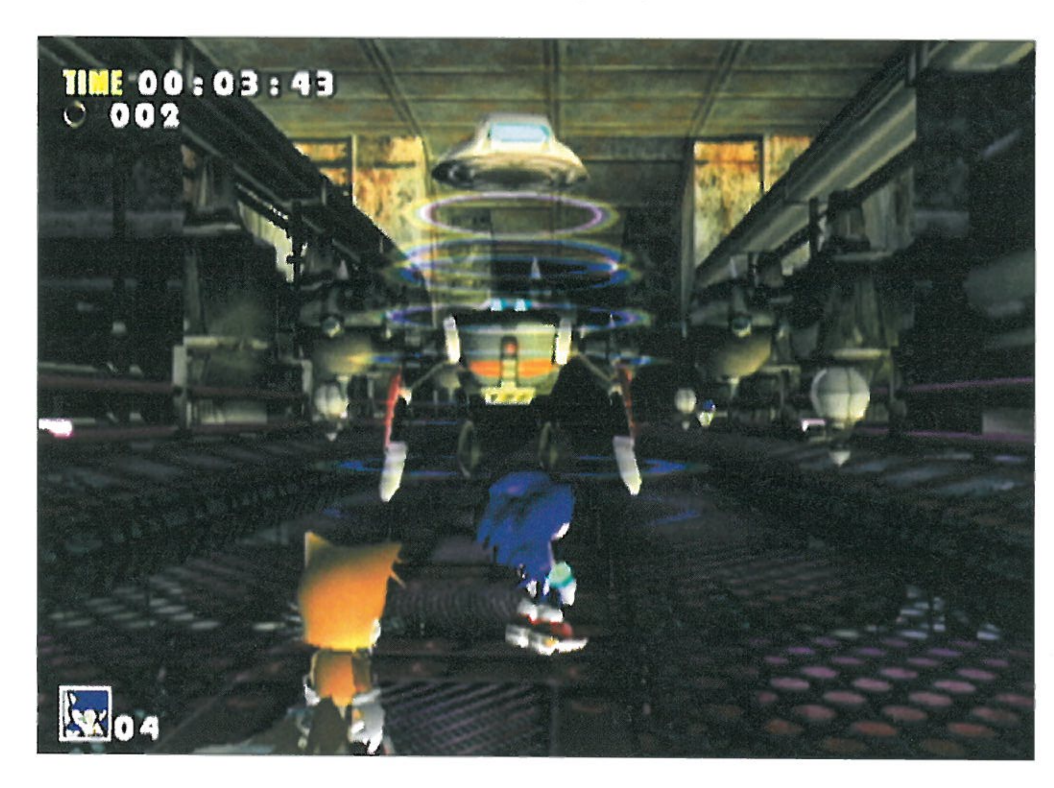




Corre para dejar atrás a las garras robóticas y dirígete hacia el siguiente grupo de láseres. Deberás destruir el generador láser de abajo a la izquierda para pasar los rayos, así que hazlo enseguida antes de que los Egg Keepers que hay al otro lado puedan llegar a ti. Esquiva el siguiente grupo de garras y pasa por los rulos de velocidad para subir corriendo la pendiente vertical y usar los resortes de arriba, que te lanzan a la siguiente sala. Toma algunos anillos más y ten cuidado con los Spinas eléctricos: debes dirigirte al rincón del fondo, frente a la puerta, para continuar. Destroza los generadores de láser para recoger la cápsula de anillos y la vida extra, y luego realiza el ataque Homing Spin contra los dos robots Spina para llegar a los resortes y acabar en la sala de mecanismos.

Salta por las cintas transportadoras, evitando a toda costa las enormes trampas de pinchos de los finales. Esquiva por debajo los rodillos de pinchos y métete en el gran túnel rodante; pasar por aquí requiere un poco de tiempo y práctica, pero si insistes lo conseguirás. Si te caes de las cintas transportadoras, es probable que caigas en la plataforma de debajo, pero eso sólo hace que subir sea mucho más difícil, así que procura evitar la caída. Sal corriendo del túnel y pasa por la pasarela de metal que tuerce a la derecha para enfilar otra serie de túneles. Esta sección está cercada del todo, así que usa el Light Speed Dash para pasar volando hacia el pasillo de más allá.

Toda la siguiente área cuenta con una serie de plataformas móviles por entre las cuales deberás saltar. Calcula bien cuál es el mejor momento para brincar; recuerda que si caes hay un buen trecho



hasta abajo. Tras las primeras plataformas, salta al túnel y ve corriendo al fondo mediante los rulos de velocidad antes de tocar los muelles y volar hacia la siguiente plataforma. Tira hacia arriba y llegarás a otra abertura en la pared del fondo por la que saltar. Hay una vida extra en el rincón de esta sala, así que tómala antes de pasar corriendo por el túnel y acabar en una sala vacía con un botón. Cuando le des al botón, no obstante, ya no estará vacía: el suelo se abre y revela ¡los mecanismos internos del Carrier! Usa el ataque Homing Spin para cruzar el hueco por medio de los robots Spina que rondan por ahí y luego salta de plataforma en plataforma, esquivando los péndulos oscilantes que obstruyen el paso. Sube al ascensor de arriba del todo para tirarte a la sección de debajo.
Corre más allá de bolas de pinchos y Spinas y tírate al largo tramo de escaleras de la plataforma de debajo. Puedes saltar de plataforma en plataforma o simplemente saltar desde arriba del todo y apuntar a la derecha con el objetivo de caer en la gran plataforma del medio que hay al fondo. Entra en el ascensor, baja al piso más bajo, corre a la izquierda y toma la Vida Extra y la Burbuja Eléctrica antes de recorrer el pasadizo inclinado. Cuando te tires a la estancia de debajo, NO intentes matar a todos los bichitos que hay por aquí: ¡no dejan de venir más y más! En vez de eso, ve a la escalera situada al lado del pilar que hay ante ti a la derecha, y sal de ahí enseguida. Salta hacia arriba y por encima de los pinchos y usa los ventiladores para pasar flotando el siguiente par de salas hasta llegar a una gran sala descubierta. Puedes optar por tomar la salida obvia o usar el rulo de velocidad para subir corriendo la pared vertical y caer sobre el saliente de encima antes de cruzar de un salto hacia la burbuja y las Zapatillas de Alta Velocidad. Pasa ahora corriendo por la siguiente sala y acabarás en otra sala de bichos; esta vez no hay escalera, así que toca el rulo de velocidad al otro lado de la sala para subir corriendo por la cuesta hacia un largo pasillo que tira hacia abajo. Sigue corriendo y, al caer, intenta ir a parar a las plataformas flotantes que hay justo al fondo de la bajada. Usa los ventiladores para cruzar flotando y acabar en otra sala con bichos ¡y sin salida! Ve corriendo a la pared de derecha y se abrirá, proporcionándote una manera de escapar. Cruza el área descubierta y pasa a través del siguiente hueco, pero ten cuidado de no caerte por el borde. Sigue el camino más allá de todos los muñecos de Sonic y sus amigos y sube luego las escaleras para hallar una hilera de anillos. Usa el Light Speed Dash para seguirlos por el aire y llegar a la salida. Sonic saltará hacia abajo y encontrará al Dr. Robotnik esperándolo; éste volará al área de arriba y Sonic lo perseguirá en un cohete cercano. ¡Es la hora del enfrentamiento final!

JEFE Egg Viper





Aunque es el jefe final, no es tan duro si sabes qué es lo que va hacer. Asegúrate de tomar los anillos situados a ambos extremos de la plataforma de metal y luego ve corriendo arriba y abajo. Debes ir a toda velocidad cuando aparezca Robotnik, ya que disparará cuatro rayos láser muy rápidos en tu dirección, y si no estás moviéndote te acertará. Esto lo hace un par de veces antes de pararse junto al lado de la plataforma: es tu oportunidad de saltar y darle con tu ataque Homing Spin.
Robotnik caerá y volverá a dispararte rayos láser, aunque tras dos ataques cargará un disparo enorme, así que asegúrate de hacerte a un lado para esquivarlo y aléjate de la explosión resultante. Tras esto volverá a aparecer, pero no saltes aún para atizarle. Espera y se retirará, creando un pequeño puente con la cola de su aparato. Usa el Homing Spin y da en cada uno de los tres blancos de la cola antes de impactar finalmente en la cabina del Viper y caer en la otra plataforma. Deberás hacer esto una vez más para enfurecer a Robotnik. Tras tres impactos, el doctor proseguirá sus ataques normales y además efectuará una pasada por la plataforma, disparándole a todo a su paso. Corre por debajo de él para esquivar los lásers y estáte atento a que se vuelva a retirar para poder darle una vez más. En la siguiente oleada de ataques empleará todo lo que ha hecho hasta ahora, tras lo cual aparecerá al final de la plataforma y te lanzará una gran cuchilla rotatoria. Cuando ésta se te acerque debes saltar y caer en el centro de la cuchilla sin que te haga daño; la cuchilla volverá al Viper y podrás saltar a aporrearlo de nuevo con el Homing Spin.
Ahora Robotnik se está mosqueando de verdad. Primero rompe la plataforma de enfrente y luego empieza a cargarse bloque a bloque la otra donde estás tú. Cada ataque destruye otro bloque, así que debes acabar con él antes de que te tire. Ve saltando sobre las cuchillas que te arroja y deja que te acerquen al Viper para poder darle de nuevo; debes acertarle siete veces en total durante toda la pelea para derribarlo para siempre. Cuando finalmente caiga envuelto en llamas, estáte atento a la voz que te alerta que Robotnik va a romper la plataforma. En cuanto parezca que viene directo hacia ti, cambia a un bloque diferente DE INMEDIATO para que no te tire al abismo.

La aventura continúa

De nuevo en Mystic Ruin, Sonic ve a un derrotado Dr. Robotnik irse volando a lo lejos. Sonic se une a Tails en su intento de atraparlo y corre al borde del precipicio para continuar la persecución; tras saltar, estamos seguros que esta pelea todavía no ha terminado.





La aventura de Tails

Nos unimos a nuestro zorro favorito, Tails, en el momento en que éste disfruta de un viaje en su avión por un despejado cielo azul. De repente, el motor comienza a tener problemas y Tails no tiene otra opción que intentar un aterrizaje forzoso. Tras pasar rozando los edificios de Station Square, acaba aterrizando en Emerald Coast, donde su amigo Sonic espera para ayudarlo. Después de volver al hotel de Sonic, Tails le muestra su preciada posesión: ¡una refulgente Esmeralda de Chaos!

Cómo jugar

Spin Attack (Ataque Giratorio)
Pulsa el botón A para dar un salto y enroscarte en una bola que puede destruir todos los enemigos que encuentre a su paso. Presiona B o X para volver al suelo rápidamente.

Flight Power (Poder de vuelo)
Pulsa el botón A y luego pulsa y aguanta A otra vez para volar. Suelta el botón A para caer al suelo. Sólo puedes volar durante un breve periodo de tiempo, así que no utilices demasiado tiempo el Poder de vuelo.

Rapid Tails Attack (Latigazo con la cola)
Pulsa B o X para cimbrear la cola y destruir todo lo que haya en el área que te rodea. Una vez que hayas recogido la Insignia del Ritmo, mantén pulsado B o X para realizar el Ataque Rápido con la cola de forma constante.

NTURE

Cuando por fin adquieras el control de Tails, guíalo por el hotel y sal por la puerta que da a la plaza principal. Antes de hacer nada, corre a la piscina de detrás de Twinkle Park y entra en la alcantarilla. Vuela al agujero del techo y toma el Jet Anklet (Impulsores de tobillo). Ahora déjate caer de vuelta y dirígete a la estación a fin de tomar el tren a Mystic Ruin. Acércate a tu casa y encontrarás al Dr. Robotnik esperándote. Tras una breve charla, intentará eliminarte con su Egg Hornet.

La aventura continúa

De nuevo, Robotnik sucumbe al poder de Sonic y Tails para regresar luego en pos de venganza. El doctor les roba la Esmeralda y se la da a Chaos Cero, ¡creando así a Chaos Uno! Ambos desaparecen en un destello de luz cegadora y deberás localizarlos si quieres recuperar esa Esmeralda de Chaos.

Corre a la parte delantera de tu casa y toma el Vortex Crystal (Cristal de Vórtice) con el botón Y. Luego corre de vuelta al lado derecho del puente del ferrocarril y pasa a través de la grieta del pedestal para encontrar el conducto de ventilación. Coloca el cristal en el pedestal para abrir el respiradero y salta a la corriente ascendente para volar al Windy Valley.

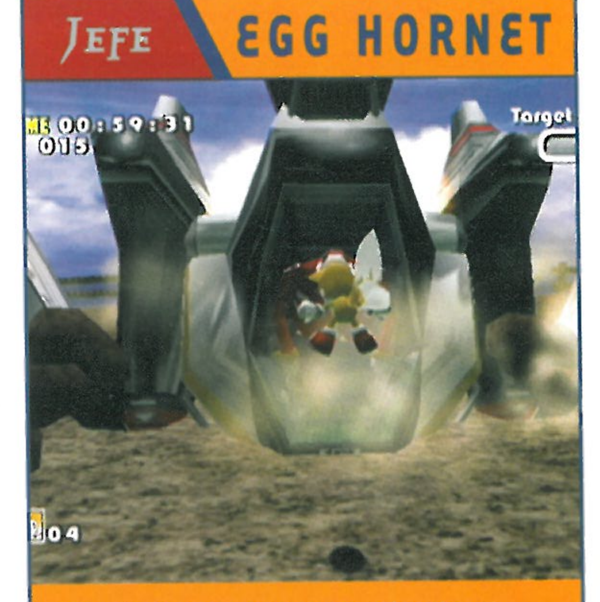


NIVEL 1
Windy Valley

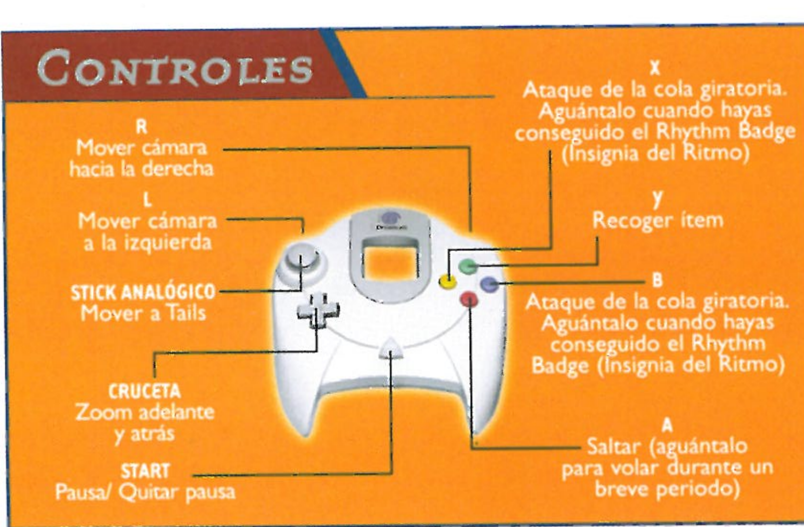
OBJETIVO:
Conseguir la Esmeralda de Chaos antes que Sonic.

La visita de Tails a Windy Valley empieza hacia la mitad del nivel, al principio de las pistas de velocidad. Asegúrate de tirar rápidamente hacia delante para conseguir un mejor comienzo que Sonic e intenta mantenerte siempre en medio de la carretera para evitar frenar. Hay cantidad de anillos por recoger, así que procura hacerlo antes que lo logre Sonic. Tras una breve carrera, llegarás a la pequeña área de ladrillos que antes Sonic debía romper. Por suerte ahora puedes atravesarla sin problemas. Sigue corriendo por la pista de velocidad hasta topar con una pared de resortes que te lanzan a la siguiente plataforma herbosa, momento en el cual deberías saltar al saliente elevado. Desde aquí puedes tomar tu primer atajo y salir pitando por delante del puerco espín saltando a través del aro impulsor verde: te elevarás y pasarás a todo trapo por cuatro anillos antes de volver a caer a la pista principal. Continúa por la siguiente recta y, al tocar el rulo de velocidad para pasar el tirabuzón, salta y apunta al aro impulsor para volar a través de seis aros más y caer en la base de la Torre Ventosa. Usa los muelles para saltar y luego utiliza una pequeña descarga del Flight Power para volar al saliente de más arriba a fin de evitar el viento, los pinchos y los enemigos de debajo. Vuela dos veces más hacia el nivel superior de la torre y tírate al agujero para pillar una ráfaga de viento antes de tocar el resorte que hay justo sobre la mitad de la torre. Tocarás tres muelles más y bajarás flotando suavemente a la pista de debajo. ¡Pero no metas la directa aún! Toma la pista de velocidad hacia la primera curva y luego haz girar la cámara a la izquierda para ver unos

JEFE EGG HORNET



Esta lucha es exactamente igual que cuando te enfrentaste al Hornet como Sonic, pero con una pequeña diferencia. Aquí también debes ir corriendo y recogiendo los anillos mientras eludes los misiles que Eggman te dispara, pero cuando excave el suelo con sus pinchos frontales ¡no intentes saltar a por él! En vez de eso, corre directo hacia donde se encuentra y usa el latigazo de la cola mientras te acercas para golpearle en la cabina. Una vez más, con tres impactos limpios harás explotar el Egg Hornet y pasarás a la siguiente sección de la aventura.



OBJETOS DE MEJORA

Rhythm Badge (Insignia del Ritmo)

Ubicación: Cerca de uno de los templos que encontrarás cuando Tails viaja hacia atrás en el tiempo para visitar a la tribu perdida de los equidnas.

Función: Te proporciona el Rapid Tails Attack con la cola.

Cómo usarlo: Aguanta B o X para activarlo.

Jet Anklet (Impulsores de tobillo)

Ubicación: En la alcantarilla detrás de Twinkle Park: vuela a través del agujero del techo para dar con ellos.

Función: Te permiten correr más rápido y volar un poco más lejos.

Cómo usarlo: Funciona automáticamente.









cuantos aros impulsores colgando al lado de la pista: pasa por los seis primeros y usa luego el Flight Power para deslizarte hacia otros tres situados encima de la siguiente sección de la pista. La última sección del trayecto es una carrera en una recta, así que procura permanecer en medio de la pista cuando serpentea hacia abajo. Pasa por el rulo de velocidad y sube y luego baja la pared vertical hasta que vuelva a la pista de velocidad; luego salte corriendo por la derecha de la carretera. ¡No te detengas por nada! Si te paras, caerás al vacío, así que no dejes de correr y, al acercarte al final del trayecto, planea un poco para llegar a la cápsula.

La aventura continúa

En cuanto vuelvas al suelo, delante del conducto de ventilación, corre a la estación de tren de madera y regresa a Station Square. Vuelve al hotel y corre por él, yendo por el grupo de puertas dobles a la derecha de recepción para llegar al área del Casino. Usa el Flight Power para flotar hacia el botón de encima de las puertas del Casino y púlsalo: las puertas se abrirán y ya podrás entrar en Casinopolis.

NIVEL 2 Casinopolis

Objetivo: Conseguir la Esmeralda de Chaos antes que Sonic

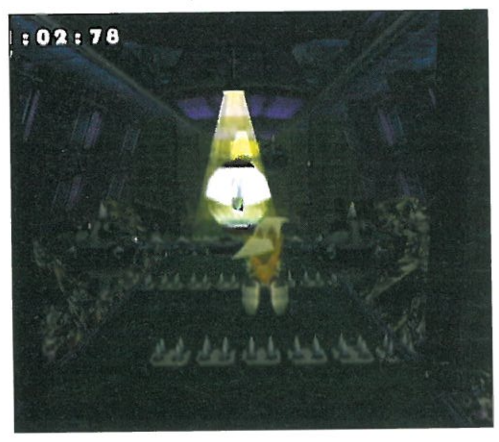
Puede que recorrer al sprint las alcantarillas del Casino local no sea tu idea de diversión, pero es lo que deberás hacer en este nivel. Aquí olvídate de recoger anillos: toma unos cuantos para cubrirte las espaldas por si sufres alguna colisión y dedícate a patearte el escenario lo más rápido que puedas. Si quieres tener alguna oportunidad de batir a Sonic, vas a tener que tomar la misma ruta que él, así que corre todo recto por la sección inicial y, cuando llegues a la sala del ventilador al otro extremo del vestíbulo, corre hacia delante hasta estar cerca de la pared que queda frente a ti. Sube volando mediante la corriente de aire y enfila el pasadizo de arriba del todo: síguelo hasta encontrar otra sala con ventilador. De nuevo, corre recto hacia delante, pero esta vez enfila el pasillo que queda a mitad de camino en la pared: intenta usar la plataforma de encima de la entrada para evitar subir más arriba. Cuando hayas pasado este pasillo más bien corto (¡ojo con las bolas de pinchos!), entrarás en la recta final. Salta y usa tu Flight Power para volar por encima de todas las bolas de pinchos y caer justo junto a la esmeralda. ¡Tócalo enseguida para terminar la fase antes de que Sonic te pille!

La aventura continúa

Una vez que Tails le gana a Sonic la Esmeralda de Chaos, sale del Casino con su premio... ¡sólo para







encontrarse a un malhumorado Dr. Robotnik! Antes de que pueda hacer nada, el doctor le afana la Esmeralda de Chaos y le endosa una buena ración de gas soporífero.
Cuando Tails despierte al fin, ve al callejón angosto que hay frente a las escaleras que suben a la estación y toma el Snowflake Crystal (Cristal del Copo de Nieve) que apareció allí cuando saliste del Casino. Regresa a la estación por las escaleras y toma el tren a Mystic Ruin: cuando llegues allí, habrá aparecido una nueva abertura en la pared del precipicio frente a la estación. Corre por el nuevo pasadizo para hallar otro conducto de ventilación al que deberías saltar. Acabarás en un nuevo pasillo, así que recórrelo y, cuando llegues a la puerta de hielo a mitad del túnel, deja el cristal en el pedestal para abrirla. Crúzala y atraviesa la piscina helada antes de subir por la escalera del fondo para llegar al Icecap.

NIVEL 3
Icecap

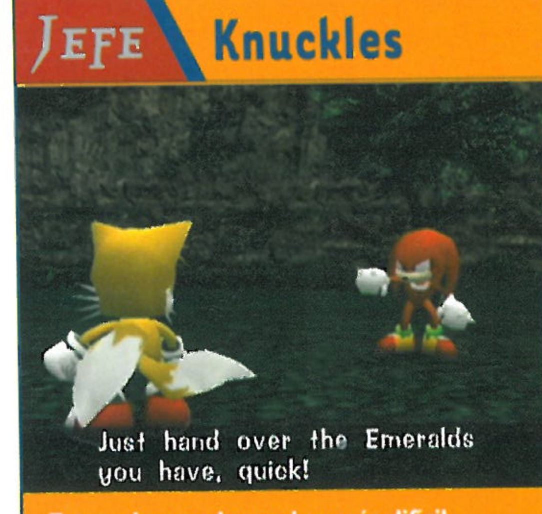
OBJETIVO:
Conseguir la Esmeralda de Chaos antes que Sonic

La verdad es que este nivel es bastante sencillo: sólo hay que llegar hasta la falda de la montaña practicando el snowboard. Aunque te iría bien recoger anillos (sobre todo si pretendes conseguir uno de los Emblemas), no es en absoluto esencial, ya que aquí no hay nada que te pueda dañar. Aguanta la dirección en la que vas para cobrar velocidad, pero recuerda que esta dirección cambia a mitad del trazado. En la segunda parte de la pista, cuando te giras para ir hacia abajo, no estaría mal que pasaras por tantas rampas de color naranja como puedas. Si pulsas el botón A al pasar por la cima de estas rampas, te brindarán un importante impulso que te mantendrá por delante de Sonic (siempre que no te la pegues). Además podrás fardar un montón si realizas algún tipo de acrobacia aérea. ¡Vaya un zorro estás hecho!
Justo tras el ataque de los aviadores de Robotnik, procura permanecer en medio de la pista y pasa por la rampa a través del pasillo de delante, de manera que acabes yendo por las partes superiores de los pilares nevados: esto te ahorra pasar por una buena parte del resto del trazado, siempre que logres mantenerte ahí. Cuando llegues al fondo, intenta caer sobre la cápsula lo antes posible, porque seguro que Sonic no está muy lejos. Si seguiste la ruta superior por encima de los pilares nevados, podrías acabar cayendo más allá del área de meta, así que corre hacia atrás y alcanza la esmeralda o Sonic se te adelantará.

La aventura continúa

En cuanto salgas del Icecap, vuelve por donde viniste desde el área principal de Mystic Ruin antes de dirigirte hacia el pequeño lago de la izquierda. Allí te encontrarás a Knuckles el equidna quien, a juzgar por su reacción, no se alegra de verte. ¡Rápido, Tails, dale un buen sopapo con la cola antes de que descargue su ira sobre ti!

Jefe Knuckles



Esta pelea es ahora algo más difícil, aunque sólo sea porque deberás estar más cerca de Knuckles para arrearle con la cola. La mejor táctica es esperar a que intente su ataque del puñetazo y usar tu Flight Power para salirte de en medio antes de caer cerca de él y meterle un latigazo con tu cola. Por suerte, sólo tendrás que darle tres veces para tumbarlo.
Una vez más, el último golpe hace tambalear tanto a Knuckles como a Tails y envía las Esmeraldas de Chaos por el aire... y al mini-vehículo del Dr. Robotnik. Tras hacerse con ellas y dárselas a su nuevo compañero criminal Chaos, Tails debe luchar por su vida contra el nuevo y mejorado Chaos Cuatro.

Jefe Chaos Cuatro



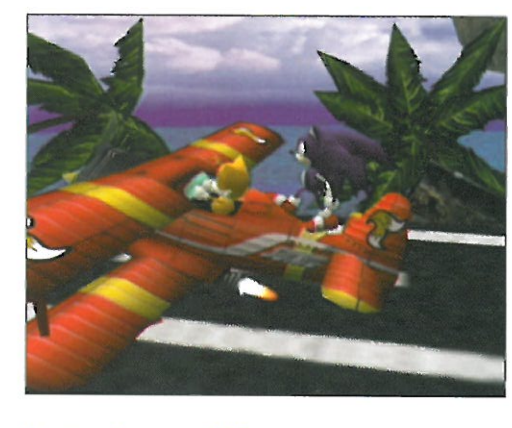


Una vez más, esta pelea es similar a la que libró Sonic durante su aventura, sólo que como Tails dispones de una ligera ventaja. Ello es debido a tu Flight Power, que te permite flotar ligeramente cuando estás a punto de acabar en el agua. Intenta no separarte de los nenúfares y toma tantos anillos como puedas para evitar que te dañen. Cuando llegue el momento en que Chaos flota por la superficie, vuela hacia él y propínale un latigazo con la cola antes de que vuelva a desaparecer. Cinco golpes en la cabeza de Chaos Cuatro lo derrotarán por ahora.

La aventura continúa

Cuando Chaos Cuatro cae, el Dr. Robotnik intenta escapar. El cielo se abre y de ente las nubes baja el formidable Egg Carrier. Mientras Tails y Sonic se quedan boquiabiertos, Robotnik y Chaos son llevados a bordo de la nave de batalla antes de desaparecer en la distancia: ¡Tails tendrá que sacarse algo realmente especial de la manga si pretende atrapar al Dr. Robotnik!

En cuanto recobres el control, lleva a Tails a su casa. Una vez allí, entrará y se subirá a su fiel avión, el Tornado. ¡Es hora de dar caza a ese diabólico Dr. Robotnik y recuperar las Esmeraldas de Chaos!



SUBJUEGO

Persecución aérea, 1ª parte





Objetivo: Atrapar el Egg Carrier

Esta sección es, como cabía esperar, absolutamente idéntica a la persecución aérea de la aventura de Sonic. Una vez más, usa el método de fijación de blancos para obtener los mejores resultados. Si mantienes pulsado el botón A, puedes desplazar la mira sobre el blanco que elijas y "fijarlo" antes de soltar el botón para disparar. Intenta conseguir tantos blancos como puedas antes de disparar tus balas, con el objetivo de eliminar el mayor número de malos de una sola pasada. Cuando al fin te acercas lo bastante para posarte sobre el Egg Carrier, te espera una sorpresa desagradable: el Dr. Robotnik activa el cañón principal de la nave y se carga el ala derecha del avión Tornado de Tails, haciendo que caiga a tierra como una piedra.

La aventura continúa

Nos unimos otra vez a Tails para verlo correr por la espesa maleza selvática de Mystic Ruin. De pronto, alguien corre a su lado... ¡es Sonic! Tails intenta seguirlo pero poco a poco va quedándose atrás, dándose cuenta de que Sonic es demasiado rápido. La escena hace un fundido y vemos que todo era un sueño: Tails está solo, tirado a la orilla de un pequeño lago cerca de su casa.

Cuando te pongas en pie, salta a la vagoneta que tienes detrás para adentrarte en la sección de la selva tropical de Mystic Ruin. Baja volando desde el saliente al llegar al otro extremo de la vía y corre por el camino que lleva a la izquierda; tras una breve carrera, descubrirás la Esmeralda de Chaos roja en la vía. Pero justo cuando vas a recogerla, viene una rana y ¡se la traga enterita! Persíguela mientras desaparece en la cueva y, cuando la pierdas de vista, usa tu Flight Power para subir al saliente de encima. Salta al interruptor de piedra y la arena que bloquea la entrada de debajo se quitará de en medio, permitiéndote acceder a Sand Hill.

La aventura continúa

Cuando llegues al fondo de las dunas, Tails pillará a la rana que tiene delante para recuperar su Esmeralda. ¡De repente, se produce un destello brillante y Tails se encuentra en un lugar que desde luego NO ES Sand Hill! Parece el poblado de alguna especie de tribu desaparecida hace mucho tiempo...

Desde tu posición inicial, tuerce a la izquierda y sube directamente por las escaleras de delante.







SUBJUEGO Sand Hill





Objetivo:
Llegar hasta la rana en la parte baja de las dunas de arena

Este subjuego es más o menos igual que el nivel del snowboard en el Icecap, sólo que con arena, claro. La idea es correr por las diversas puertas rojas que hay desperdigadas por la arena: la única pega es que debes pasar por ellas siguiendo una secuencia determinada y dentro de un tiempo límite concreto. Al pasar por cada puerta, recibirás una puntuación multiplicada por el número que haya en la esquina superior derecha de la pantalla. Si te saltas demasiadas puertas o tardas demasiado en llegar a la siguiente, el multiplicador se pondrá a cero y tendrás que volver a empezar a acumular tu puntuación desde el principio. Por supuesto, lo único que hay que hacer aquí es llegar al fondo de las dunas, así que procura no chocar contra demasiadas cosas y llegar a la meta de una pieza.







Gira un poco a la derecha al llegar arriba y sigue el camino situado entre los edificios. Aquí darás con el Rhythm Badge, que te permite realizar sin parar tu golpe con la cola aguantando el botón B/X. Ahora corre hacia delante y tírate del piso inferior antes de correr a la parte delantera del templo principal (enfrente de donde empezaste). Delante del templo se halla Tikal. Esta hechicera te explica qué esta pasando y te anuncia que Chaos anda suelto.

Hay otro fogonazo cegador y Tails reaparece de nuevo junto al lago de Mystic Ruin, justo a tiempo de ver a Big intentando por todos los medios cazar a su rana mascota, que es curiosamente el bicho que se comió la Esmeralda de Chaos. Mientras se aleja persiguiéndola, Tails decide volver tras el Dr. Robotnik. Regresa a casa de Tails y usa la Esmeralda de Chaos para impulsar el nuevo Tornado con motor a reacción.

Tras un breve desvío por la Red Mountain para recoger a Sonic, ¡es el momento de otra persecución por los cielos!

La aventura continúa

Con el cañón principal fuera de servicio, Tails puede posar el Tornado en el Egg Carrier. Tras aterrizar y disfrutar de la vista, corre hacia delante y vuela a la gran cúpula de cristal que hay ante ti para ver a Robotnik pasar el Egg Carrier al modo de vuelo. ¡Va a volar y sólo tú puedes detenerlo! Sube la rampa empinada de delante y cruza la puerta de arriba del todo para llegar al siguiente nivel.

SUBJUEGO Persecución aérea, 2ª parte

Objetivo: Posarte en el Egg Carrier

Una vez más, esta sección es idéntica a la de la aventura de Sonic. Usa las mismas tácticas que antes para superarla y cuando al fin llegues al cañón principal del Egg Carrier, procura dispararle en cuanto se abra antes de apartarte enseguida para esquivar el descomunal rayo láser que viene del centro. Cuando el cañón se pare, Tails se acercará al Tornado y aterrizará en la parte trasera del Egg Carrier.



Objetivo:
Salvar a los animales antes que Sonic

En cuanto llegues al pilar del principio olvídate de bordearlo poco a poco y salta sin más, usando tu Flight Power para caer sin peligro al otro lado. Corre por la recta, saltando las vallas, y sube por la escalera del fondo. Cuando llegues arriba del todo, ignora el muelle y gira a la izquierda, saltando a través del aro impulsor para llegar a un camino alternativo. Cruza los tres pilares giratorios volando entre ellos y acabarás cayendo en la plataforma de más allá. Sube la escalera mientras evitas las bolas de pinchos y, al llegar arriba, ábrete camino por la sección de barras sin tocar a los Spinas de debajo. Una última escalera por la que subir te reincorpora al camino principal y, con algo de suerte, te mantendrás por delante de Sonic.

Recorre el camino, tocando los rulos de velocidad, y pasa el punto de control del fondo. Usa el rulo de velocidad del otro lado para volar hacia el pilar de delante, pásalo y toca el siguiente rulo de velocidad para correr rampas arriba y por el techo hasta llegar al nivel del suelo. Toca los muelles para pasar volando esta sección y cruza la abertura del rincón. Tras pasar por el corto pasadizo, olvídate de correr por las rampas hacia la plataforma de debajo; en vez de eso, salte de un brinco, usando la capacidad de flotar para aterrizar en el siguiente punto de control situado a la derecha. Sube la escalera y usa tu Flight Power para cruzar la sección de barras. Luego gira a la izquierda y vuela de nuevo por encima de los cuatro robots Spina. Ve sorteando todos esos pinchos y salta hacia el pilar señalado con '1'. De aquí en adelante no es difícil abrirte paso al exterior de la cubierta, cruzando las cuatro pasarelas y rodeando el siguiente pilar. Puedes usar los aros impulsores de encima de las pasarelas entre los pilares '1', '2' y '3', pero no pierdas el tiempo, ya que el gran cañón central no deja de apuntarte y disparará a cualquier plataforma en la que te entretengas. Una vez pasado el pilar '4', debes dar un salto rápido por medio de una última pasarela hacia la cápsula de delante del cañón central.



La aventura continúa

En lo alto del Sky Deck, Sonic y Tails caen al centro del Egg Carrier. Aquí no hay mucho que explorar, así que salta a la gran vaina rodeada de luces verdes centelleantes, situada a medio subir las escaleras, para acceder a la cubierta principal. Cuando llegues allí, el Dr. Robotnik tiene una nueva sorpresa para ti: no sólo le roba otra Esmeralda de Chaos a Amy, ¡sino que azuza a su robot centinela E-102 contra ti!

La aventura continúa

Cuando E-102 está a punto de sucumbir, Amy interviene para salvarle la vida. Tails se lo piensa un segundo y luego acepta que tal vez Amy tenga razón, ¡cuando de pronto el Egg Carrier empieza a caer! Mientras Sonic va tras el Dr. Robotnik, Tails agarra a Amy y se tira por el lado hacia las negras nubes de debajo...

De vuelta en Station Square, Tails aterriza con suavidad y mira junto a Amy como Robotnik se mete con su Egg Pod por una calle lateral... ¡y se estrella contra el suelo! Llevado por su ira el diabólico doctor lanza un misil directo a la plaza. Cuando el proyectil va a impactar en los edificios, Robotnik le va detrás para evitar que explote (ya que también volaría su aparato por los aires). Tails sabe que es su deber detener a Robotnik a cualquier precio y sigue al científico loco hacia la autopista.



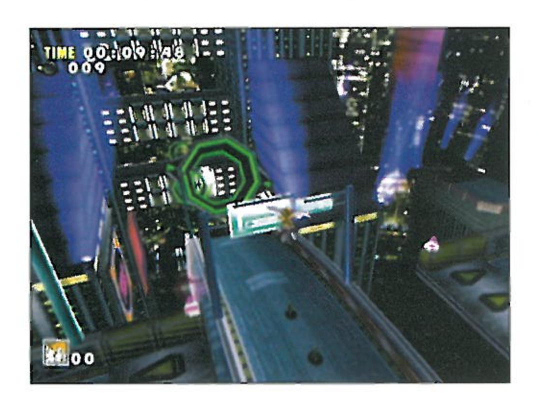
Jefe: E-102 Gamma

Una vez más, este enfrentamiento se parece mucho a la pelea que libró Sonic, sólo que tú puedes usar tu Flight Power para flotar por encima de su láser y golpearle por detrás con tu cola. Si eres listo, puedes aguantar el botón B/X e ir girando contra él para darle hasta en el carnet. No dejes de moverte y toma algunos anillos al principio para hacer que este combate acabe tan pronto como sea posible.

NIVEL 5
Speed Highway

OBJETIVO:
Llegar al misil antes que el Dr. Robotnik

No olvides que ahora competirás contra el Dr. Robotnik, así que debes tomar atajos o de lo contrario hará trampas por un tubo. Intenta no tocarlo en ningún momento: al contrario que tu amigo Sonic, chocar con el Dr. Robotnik puede afectar de forma muy negativa a la cantidad de anillos que tienes.
Desde el principio, procura ir apartándote de Robotnik para que no flote sobre ti y, cuando la pista empiece a inclinarse hacia abajo, salta y vuela hacia la pista horizontal situada sobre la carretera principal. Desde aquí puedes dar un brinco rápido a la siguiente parte de la pista y llegar al fin a un aro impulsor que te lleva al primer ascensor. Ignóralo y déjate caer tras la plataforma de cristal para hallar más aros impulsores que te llevan a una pequeña área con una Burbuja. Desde aquí, salta a la derecha y sigue la línea de anillos hacia la autopista de bordes negros y amarillos: por aquí recortas una sección considerable del trazado y te pones cerca del ascensor de cilindro. Corre por la carretera y toca los rulos de velocidad del final para impulsarte a la siguiente sección de autopista mediante el ascensor de cilindro. Luego ve corriendo y salta de la carretera, pasando por el aro impulsor. Éste te situará en otra sección de carretera con algunos ascensores ante ti. Si vuelas con destreza, puedes llegar a otro grupo de aros impulsores situado delante y volar hacia una pequeña abertura en uno de los edificios. Desde aquí, salta al edificio de debajo y a través de otro aro impulsor, antes de volver a caer a la carretera. Corre por ella para llegar a una sección plana de tejado.
La siguiente parte es bastante complicada, ya que requiere una gran precisión en saltos y vuelo. Ignora el cohete que hay ante ti y gira a la izquierda para encarar el aro impulsor. Salta a través de él e intenta caer en la pequeña plataforma de delante, para luego dar otro salto hacia el saliente del lado del edificio. Toca el punto de control del final y dobla la esquina para hallar más aros impulsores. Debes pasar por todos ellos si quieres llegar al final a tiempo, aunque si tienes auténtica mala suerte y te caes, siempre puedes ir por las plataformas de debajo. Salta por todas las plataformas, usando los cohetes para impulsarte más arriba, hasta poder ver el misil de Robotnik allá delante. Acércate y da un salto inmenso para volar sobre las restantes plataformas y caer a salvo en la zona de llegada antes de que Robotnik pueda siquiera acercarse.



La aventura continúa

Tras perder en la carrera hacia su misil, el Dr. Robontik decide eliminar el problema que le ha estado importunando mucho tiempo: ¡Tails! Encarándose a nuestro héroe en el área del Casino de Station Square, echa a volar en su Egg Pod y vuelve equipado con su última pesadilla robótica... ¡el Egg Walker!

JEFE Egg Walker



Tal vez parezca grande y duro, pero esta pelea te resultará muy fácil si mantienes la cabeza fría. Toma algunos anillos de inmediato y aguarda al primer ataque de Robotnik. El malévolo doctor comenzará disparándote unas enormes bombas incendiarias. Lo mejor para evitar las explosiones es correr hacia él y detenerte cuando estés justo debajo. El Egg Walker subirá uno de sus pies y dará un pisotón en el suelo, así que dispónte a saltar por encima de la onda de choque resultante. Cuando las cosas vuelvan a la normalidad, el pie que levantó estará brillando: acércate a él corriendo y golpéalo con tu cola para conseguir que las piernas del Egg Walker se doblen y caiga la cabina con Robotnik dentro. Dale otro latigazo con la cola para apuntarte tu primer impacto.
El Walker dará un salto y caerá al otro extremo de la calle mientras suelta un montón de bombas sobre ti. Salta y vuela para esquivar las explosiones y corre para volver a ponerte debajo de él mientras evitas las llamas que te dispara. Repite el mismo proceso que antes para endosarle otro golpe y saltará de nuevo al otro lado de la calle.
Esta vez, Robotnik irá a por todas: ¡viene directo hacia ti! Tras soltar más bombas en tu dirección, el Walker vendrá andando por la calle y cuando se ponga sobre ti intentará pisarte como antes. Sin embargo, ahora deberás esquivar los dos pies antes de atacarlos a ambos para que caiga la cabina. Aprovecha ese momento para moverte rápido y golpear antes de que Robotnik se recobre. El doctor irá a por ti del mismo modo una vez más, antes del último ataque...
Bueno, ya basta: ¡Robotnik vuelve una y otra vez lanzando cada vez más bombas! La última vez que venga a por ti, te tirará toda la munición que tenga antes de intentar darte con tres de sus pies. Esto significa que deberás golpear las tres piernas atacantes del Walker para que Robotnik caiga por última vez. Cuando lo consigas lo mejor será que te acerques y te asegures que Robotnik no vuelve a levantarse.

La aventura continúa

Robotnik ha sido derrotado, Station Square está a salvo... ¡y Sonic no aparece por ningún lado! ¡Toda la gloria es para Tails! Éste, orgulloso de su esfuerzo, vuelve a su casa de Mystic Ruin para contarle a su amigo lo que ha conseguido: ¡por una vez, Tails es el héroe del día!





La aventura de Knuckles

Es una noche oscura y tormentosa en la Floating Island (Isla Flotante). Knuckles el equidna vigila con paciencia su tesoro sagrado, la Esmeralda Maestra. Todo parece en orden, pero Knuckles presiente que algo va a suceder. ¡De pronto hay un terrible estruendo y Chaos aparece de la nada! Una vez hecha añicos la Esmeralda Maestra, Chaos ataca a Knuckles y luego desaparece, mientras la Isla Flotante se precipita al fondo del mar. Después todo es engullido por la oscuridad...

Cómo jugar

Spin Attack (Ataque giratorio)
Pulsa el botón **A** para dar un salto y enroscarte en una bola que puede destruir a cualquier enemigo que toque. Pulsa **B** o **X** para volver enseguida al suelo.

Glide Power (Poder de planeo)
Pulsa el botón **A** para saltar y luego pulsa **A** de nuevo y aguántalo para planear. Puedes planear hasta tocar el suelo o topar con una pared, aunque no podrás volar hacia arriba. Es útil para recorrer largas distancias.

Climbing (Escalada)
Salta a una pared y te agarrarás a ella con tus nudillos. Usando el stick analógico puedes subir y bajar por la superficie o moverte a lo ancho de la pared. Para despegarte, pulsa el botón **A**.

Thrust Attack (Arremetida)
Pulsando **B** o **X**, Knuckles dispara pequeñas bolas de fuego de alcance limitado por los puños. Si pulsas **B** o **X** tres veces muy seguidas, el equidna se abalanzará dando un puñetazo más poderoso.

Digging (Excavación)
Una vez que te hagas con la Showel Claw, puedes escarbar en la arena o en la hierba. Ponte sobre el punto donde deseas excavar y pulsa los botones **A** y **B** o **X** juntos para hacer un túnel hacia abajo.

Light Attack (Ataque de la luz)
Cuando tengas los Fighting Gloves, al aguantar **B** o **X** cargarás este ataque. Suéltalo cuando esté cargado a tope para destruir todo lo que haya cerca.

ADVENTURE

Knuckles despierta en Station Square, fuera de la estación de tren. Ve por la carretera que lleva de vuelta adonde empezó la aventura de Sonic, hacia la derecha de la estación. Cuando llegues allí, corre hasta el fondo y atraviesa la barrera que tapa la entrada del edificio para abrir las puertas. Entra para meterte en el primer nivel.

NIVEL 1 Speed Highway

OBJETIVO:
Hallar los tres pedazos de la Esmeralda Maestra

Es un nivel fácil, ya que queda bastante acotado y sólo hay algunos sitios donde puedan ocultarse los fragmentos. Lo más importante es recordar que nueve de cada diez veces los trozos de la Esmeralda Maestra no se encuentran al mismo nivel de la calle. Si están cerca de la carretera principal, es más probable que puedas localizarlos dentro de los pequeños pasillos comunicantes que recorren los edificios, a los que sólo se puede acceder mediante los resortes. Hay otros pasillos que también debes mirar antes de lanzarte por el resto del nivel: el que hay cerca de la cascada del principio es un buen ejemplo. Por sus habilidades trepadoras, Knuckles está perfectamente preparado para escalar las paredes de esta ciudad, así que haz buen uso de esta capacidad y de su talento para flotar y podrás viajar con facilidad entre las paredes exteriores y los tejados internos. Acuérdate de mirar dentro de todos los contáiners y de atizar a todos los enemigos a tu paso. Al acercarte a uno de los fragmentos tu radar te avisará y observarás como ese trozo va apareciendo de color azul, verde y finalmente rojo si te has acercado lo suficiente. Si detectas alguno de estos movimientos en tu radar, intenta localizar el lugar de origen lo antes posible para poder hacerte con esos pedazos de la Esmeralda. No olvides la plataforma elevada que hay cerca de la carretera vertical, ya que suele ser uno de los escondites favoritos de los fragmentos.

La aventura continúa

Knuckles sale de la Speed Highway con el primer grupo de fragmentos de la Esmeralda Maestra: ¡al fin está progresando! Vuelve corriendo a la sección principal de Station Square y dirígete al hotel antes de salir de nuevo a la parte del Casino de la ciudad. Los siguientes pedazos de la Esmeralda están dentro, pero las puertas están cerradas, así que deberás pulsar el botón de encima para entrar. Trepa por la pared que tiene una fila de anillos al lado. Arriba observarás un letrero inclinado que anuncia 'Chao in Space'. Desde aquí da un brinco y cruza flotando para darle al botón antes de dejarte caer y entrar a Casinopolis.







OBJETOS DE MEJORA

SHOVEL CLAW (Garra cavadora)

Ubicación: En la cueva oculta tras la casa de Tails.

Función: Añade la capacidad de excavar a tus habilidades.

Cómo usarlo: Pulsa juntos los botones **A** y **B** o **X** para escarbar en el suelo.

FIGHTING GLOVES (Guantes de pelea)

Ubicación: En el punto más alto de la cara del precipicio situado detrás de la cabaña de Big.

Función: Añade el Light Attack a tus habilidades.

Cómo usarlo: Mantén pulsado el botón durante cuatro segundos para cargarlo.



OBJETIVO:
Hallar los tres pedazos de la Esmeralda Maestra

Abordar este nivel puede resultar bastante complicado porque, aunque algunas veces puedes conseguir los tres fragmentos en poco tiempo, otras la búsqueda durará una eternidad. Hay muchos escondrijos sutiles donde podrían estar los fragmentos, incluyendo el interior de los enemigos junto a la sala de recolección de anillos, en lo alto del nido del cuervo del barco pirata o incluso en la sala de máquinas de la exposición del pirata robótico. Si te quedas atascado, busca algún enrejado o interruptor cercano que pueda servir para salir de tu prisión temporal. Usa los resortes para volar y registrar todo el Casino: si consigues llegar a lo más alto, puedes usar tus habilidades flotantes para dejarte llevar y explorar toda el área de debajo. A veces tu radar se volverá loco cuando te acerques a la estatua de Sonic en el centro del escenario: ¡esto significa que el fragmento se halla dentro de sus pies! Pero ¿cómo llegas ahí dentro? Ponte ante la estatua y mira la rendija del pie izquierdo (a tu derecha): dale una buena torta y la estatua se derrumbará, con lo cual dejarás el fragmento al descubierto ¡y encima te cargarás a Sonic!

La aventura continúa

En cuanto Knuckles da con el tercer fragmento de la Esmeralda, una extraña luz pasa flotando e induce al equidna a un sueño profundo. Cuando despierta, Knuckles se da cuenta de que ya no está en Casinopolis. Tras dar un vistazo rápido se pone a pensar de nuevo... Si recuerda bien las clases de historia, ¡esto parece el antiguo poblado del templo de los equidna! Pero ¿cómo ha llegado hasta ahí?

Echa una ojeada por los alrededores antes de llevar a Knuckles a la parte delantera del poblado, cerca de la salida. Allí encontrarás a Tikal discutiendo acaloradamente con el más anciano del poblado. Justo cuando viene lo mejor, hay otro fogonazo... y Knuckles vuelve a estar fuera del Casino. ¡Qué típico! Eso sí, para su sorpresa, Knuckles ve a Sonic y Tails algo mareados a su lado.

Regresa al hotel para sorprender al Dr. Robotnik intentando huir por los ascensores... ¡con las Esmeraldas de Chaos! Knuckles las necesita para restaurar su isla en todo su esplendor original, así que sigue a Robotnik por el ascensor de la derecha y sube al tejado para enfrentarte a él. Knuckles planta cara al malvado doctor, pero Robotnik juega su mejor carta ¡y llama a Chaos Uno! El equidna sólo puede quedarse parado contemplando al doctor mientras pone la Esmeralda de Plata en Chaos Uno para formar a ¡Chaos Dos!





JEFE \ CHAOS DOS

Asegúrate de tomar algunos anillos enseguida, ya que ésta va ser una lucha complicada. El primer ataque de Chaos Dos consiste en convertirse en una bola gigante y rebotar por el escenario intentando aplastar a Knuckles; esto es fácil de esquivar y sólo tienes que correr hasta que vuelva a ser el Chaos normal para atacarlo. Hay un problemilla, eso sí... ¡Chaos es invulnerable a los ataques frontales! Para dañarlo, deberás saltar alto y usar tus poderes flotadores para deslizarte por encima de su cabeza antes de dejarte caer por su espalda y propinarle un puñetazo rápido.
Si te acercas demasiado a él por delante, Chaos intentará asestarte un golpe con sus garras gigantes o desparramarse por el suelo. Si hace esto último, quédate bien atrás o salta hacia arriba y manténte flotando hasta que se convierta de nuevo en el Chaos normal para volver a atacarlo. Deberás darle cuatro veces para vencerlo.



La aventura continúa

Después de vencer a Chaos Dos, Knuckles vuelve a encararse a Robotnik y exige saber qué le hizo a su Isla Flotante. Por supuesto, Robotnik no carga con las culpas... de hecho, le dice a Knuckles que todo fue culpa de ¡Sonic! Y lo que es peor, ¡Knuckles va y se lo traga! Mientras el Dr. Robotnik se marcha, Knuckles se pregunta cómo pudo Sonic hacer algo así...

La acción pasa a Mystic Ruin, donde hallamos a Knuckles preguntándose aún qué le pasó en realidad a su querido hogar. Sabiendo que debe llegar al fondo de todo esto, Knuckles decide seguir buscando los fragmentos de la Esmeralda Maestra. Eso sí, lo primero es lo primero: ¡a potenciarse se ha dicho! Corre a casa de Tails y enfila el pasillo estrecho a la izquierda antes de agazaparte por el túnel que entra en la pared. Cruza la arcada de la izquierda... y mira como se cierra la puerta detrás de ti. ¡Oh, no!

Toma la Shovel Claw (Garra Cavadora) que está ante ti y te concederá el poder de excavar en suelo blando. Dirígete ahora a la siguiente estancia para hallar una pequeña plataforma elevada con un símbolo de Robotnik encima. Salta a lo alto y escarba el suelo para desenterrar una bomba huevo; tómala y llévala a la puerta cerrada. Pon la bomba bajo la jaula del Kiki que hay en la pared para volarla y abrir la puerta. Ahora toma otra vez la bomba, ve afuera y pasa por la gran grieta de la pared para hallar el conducto de ventilación que conduce al túnel de la Isla Flotante. Salta a él y recorre el pasillo de arriba del todo. Pasa las puertas de hielo y entra en el área descubierta del final. Lleva la bomba a la jaula del Kiki que hay fuera de la puerta cerrada de la derecha y vuélala también, abriendo el camino hacia la Red Mountain.





OBJETIVO:

Objetivo: Hallar los tres pedazos de la Esmeralda Maestra

El que este nivel sea tan abierto y enorme provoca que dar con los fragmentos de la Esmeralda sea una tarea algo más difícil que en otros niveles. Procura no caer muy lejos o las pasarás canutas para volver a las secciones más altas, donde es más probable encontrar los fragmentos. Usa las habilidades trepadoras de Knuckles para encaramarte por las caras de los precipicios con facilidad. No te olvides de las plataformas amarillas que hay justo detrás del punto inicial, ya que suele haber un fragmento escondido al fondo. Otro buen lugar para hallar fragmentos es una pequeña plataforma en el borde de la laguna de lava independiente cerca de la cima de la montaña: mira por toda esta área, ya que hay montones de enemigos que podrían estar ocultando lo que buscas. La mejor táctica es dar vueltas a la montaña y escalar la cumbre antes de bajar en busca de cualquier fragmento que pudieras haberte dejado. Sin embargo, esta operación puede requerir mucho tiempo cuando vas contrarreloj, así que intenta dominar las habilidades de flotar, trepar y excavar antes de intentar pasarte este nivel a toda prisa.

La aventura continúa

Después de que Knuckles deje la Red Mountain, guíalo por el túnel situado más allá de las puertas de hielo, por el conducto de ventilación y de vuelta al área principal de Mystic Ruin. Acércate al lago de la izquierda para encontrar allí a Sonic y Tails, ¡llevando lo que parece ser un fragmento de la Esmeralda Maestra!





Este combate es muy parecido a la pelea ente Knuckles y Sonic de la aventura del puerco espín, aunque ahora estás en el otro bando. Sonic, claro está, es algo más rápido que Knuckles y cuenta con su ataque Homing Spin, así que deberás ir con cuidado al luchar con él. Toma algunos anillos y aguarda a los ataques de Sonic: primero, intentará saltar hacia ti, así que hazte a un lado y cuando caiga abalánzate sobre él con un par de puñetazos. Luego probará su ataque Spin, así que vuelve a apartarte de un salto y atízale un poco cuando deje de girar. Por último, Sonic echará mano del ataque Homing Spin: esto es bastante difícil de eludir, así que salta y flota hacia él cuando ataque para que ambos seáis arrojados hacia atrás sin resultar heridos. ¡Ahora que está aturdido, acércate enseguida y acaba con él!

Cuando sueltes el último golpe, se desarrollará una historia familiar: Sonic suelta las Esmeraldas de Chaos, aparece el Dr. Robotnik y se las agencia para dárselas a Chaos Dos y crear a Chaos Cuatro... ¡Ahora es el momento de que Knuckles vuelva a enfrentarse al poder de Chaos!

JEFE \ CHAOS CUATRO

Una vez más, esta lucha es idéntica a las libradas por Sonic y Tails. Gracias a tus poderes de flotación, dispones de la misma ventaja que Tails tuvo aquí, así que aprovéchala al máximo y no apartes los ojos de Chaos para eludir los ataques que lanza contra ti. Intenta conservar siempre algunos anillos y, cuando quieras golpear la cabeza de Chaos Cuatro, bastará con que flotes hacia él y sueltes el botón A para caer en forma de bola contra él. Cinco golpes al cerebro enviarán a Chaos de vuelta por donde vino.

La aventura continúa

Puede que hayas ganado la batalla, pero la guerra todavía no ha terminado: el Egg Carrier aparece de detrás de una nube y transporta a bordo a Robotnik y Chaos. Sabiendo que lo que hizo está mal, Knuckles pide disculpas a Sonic por lo que ha pasado... ¡Por suerte, Sonic lo perdona y se hacen colegas!

Gírate y corre al lado del lago para hallar una nueva vagoneta en las vías que hay a la izquierda. Salta dentro para llegar a la sección de la selva tropical de Mystic Ruin y luego salta desde el saliente y flota lo más lejos que puedas para llegar al lado de enfrente de la jungla. Antes de ir al templo en ruinas, dirígete a la cabaña de Big el gato, cerca de la parte trasera de la jungla. Aquí no sólo puedes tomar el emblema de Sonic oculto en el árbol hueco de detrás, sino que también puedes trepar por la cara del precipicio y llegar a un saliente elevado donde hallarás los Fighting Gloves. Vete volando del saliente y flota hasta el templo de en medio de la jungla. Si miras la parte de delante del templo, verás dos pedestales en los que hay que colocar ítems. Gira a la derecha desde los pedestales y ve por la salida para volver a la jungla de delante antes de seguir el camino a la izquierda; hay una pequeña abertura a la izquierda por la que deberías meterte. Sigue el pasadizo y usa tus poderes de excavación en la plataforma elevada para hallar la estatua de plata: llévala de vuelta al templo y colócala en el pedestal a mano izquierda. La segunda estatua está en un lugar de lo más obvio... vuelve a la escalera del principio, súbete otra vez a la vagoneta que te lleva de nuevo al área principal de Mystic Ruin, ¡y allí está, en el saliente! Toma la estatua de oro, llévala de vuelta al templo y sitúala en el pedestal a mano derecha para abrir un pequeño agujero entre los dos. Tírate por él para encontrar el Lost World.







OBJETIVO:
Hallar los tres pedazos de la Esmeralda Maestra

Otro nivel algo difícil, ya que el escenario está elevado a más no poder. Recuerda que, al contrario que Sonic, Knuckles no necesita los paneles de vidrieras para subir corriendo por las paredes, ya que puede trepar por ellas. Hay mogollón de pequeñas plataformas que podrían albergar fragmentos perdidos de la Esmeralda en el interior de cajas, así que busca por todas partes y destruye todos los objetos para hallarlos. También hay algunas estancias fuera del templo principal con secciones de arena que pueden esconder fragmentos, así que regístralas también por si tuvieras que excavar un poco. En principio no cuesta mucho, pero cuando has de enfrentarte con un tiempo límite la cosa se complica.



La aventura continúa

Una vez más, esa luz misteriosa envuelve a Knuckles y en esta ocasión lo transporta al





santuario de la Isla Flotante antes de que el Dr. Robotnik la destrozara. Corre hacia delante por el puente y escaleras arriba hacia el santuario de la Esmeralda Maestra. Allí encontrarás a Tikal en un evidente estado de angustia. Cuando se gira para irse, un grupo de Chaos se ponen a bailar ante ella antes de que otra luz brillante transporte a Knuckles de vuelta a la auténtica Isla Flotante. El equidna sabe que es el momento de reparar el daño que se ha cometido y devuelve los fragmentos a la Esmeralda Maestra... ¡pero no sucede nada! ¡Aún faltan tres fragmentos! La Esmeralda Maestra le dice a Knuckles que están ocultos en el interior del Egg Carrier y justo en ese momento E-102 cae del cielo.

Sigue a E-102 por el pasillo que lleva al área principal de Mystic Ruin y súbete en la vagoneta para llegar a la zona de la selva tropical. Corre por la jungla hacia la serie de luces a la izquierda y mira como E-102 entra en la base de atraque del Egg Carrier. Knuckles lo seguirá, justo cuando el Egg Carrier alza el vuelo. Tras avanzar corriendo por la cubierta principal y ver a Robotnik convertir el Egg Carrier para el vuelo, cruza corriendo la puerta principal de delante y entra en la sala de la piscina. Tírate a la piscina para hallar una entrada oculta que lleva a otra salita con un portal que conduce directo al siguiente nivel.



OBJETIVO:
Hallar los tres pedazos de la Esmeralda Maestra

Hagas lo que hagas, ¡NO toques el joystick que tienes delante! A la larga sólo servirá para correr de acá para allá sin parar, así que déjalo por ahora y ve a explorar el nivel. Intenta descubrir enseguida dónde podrían estar todos los fragmentos, ya que es importante saberlo para orientar el joystick en la dirección correcta. Si hay un fragmento en las estancias que hay justo debajo de donde empiezas, deberás tirar el joystick hacia atrás (hacia la pantalla) para que las puertas se abran y puedas pasar. Del mismo modo, si hay un fragmento en las salas del fondo del nivel situadas a la derecha, tira el joystick hacia la derecha a fin de abrir las puertas. El último escondrijo probable está debajo de las grandes cajas en medio de la cubierta: la dirección del joystick depende de la caja que esté cubriendo el fragmento, ya que las cajas se deslizan en ambos sentidos por los raíles guía. De cualquier forma, deberás excavar en la tierra de debajo una vez que hayas descubierto el sitio exacto. No olvides mirar debajo de todos los cañones grandes y junto a la grúa: ¡los fragmentos podrían estar en cualquier parte!

La aventura continúa

Con los tres últimos fragmentos en tu poder, la búsqueda de Knuckles termina. De pronto vuelve a aparecer esa luz familiar y lo transporta de vuelta a la Isla Flotante... ¡que arde por los cuatro costados! Corre hacia delante para hallar a Tikal tendida en el suelo. Justo cuando Knuckles va a ayudarla, se escucha un grito de dolor que procede del templo de delante. ¿Podría tratarse de... Chaos?

La luz brillante devuelve al equidna una vez más a la sala interior del Egg Carrier. Ve por la puerta y sal de la piscina antes de regresar a la cubierta principal. Justo cuando Knuckles está a punto de irse a casa observarás que algo está sucediendo junto a la cúpula de cristal, así que dirígete hacia allí para encontrar a Sonic y el Dr. Robotnik preparándose para la lucha. Con la llegada de Knuckles, el malvado doctor sabe que ha de enfrentarse a dos rivales poderosos a la vez y que sólo hay un modo de conseguir la victoria: ¡llega Chaos Seis!





JEFE CHAOS SEIS

Otra pelea parecida a la que libró Sonic, ¡aunque por alguna razón es aún más difícil para Knuckles! Si bien Robotnik no está para atosigarte con sus pasadas por el aire, las vainas de congelación sí están ahí. Si quieres una, deberás saltar y tocarla al caer sin que te acierte el rayo congelador de Chaos. Las cosas se complican aún más por el hecho de que se han volado dos de los paneles de cristal de la cúpula, así que si deseas cambiar de lado deberás correr por el medio, algo muy peligroso porque ahí es donde se encuentra Chaos la mayor parte del tiempo. Ve dándole a Chaos con las vainas de congelación y cuando lo hayas helado y aporreado lo suficiente, el combate habrá terminado.







La aventura continúa

Chaos ha sido derrotado por Knuckles y las Esmeraldas de Chaos vuelven a estar en las manos de quienes las necesitan. Mientras el Egg Carrier cae, Knuckles vuelve a la Isla Flotante para terminar la labor de reparar la Esmeralda Maestra. Una vez hecho esto, se restablece el poder de la Esmeralda Maestra y la isla vuelve a su posición original. Knuckles regresa a su meditación, con la certeza de que si alguna vez lo necesitan para volver a defender la Esmeralda en el futuro, ¡estará preparado!





La aventura de Amy

Tras un duro día de compras, Amy sólo tiene ganas de llegar a su casa. Camina tan feliz pensando en Sonic y las aventuras que compartieron cuando, de pronto, una nube oscura cae sobre Station Square asustándola y haciendo que suelte sus compras. Amy mira hacia arriba... ¡y ve el Egg Carrier! ¡Es el Dr. Robotnik! ¡Ha vuelto!

Cómo jugar

HAMMER ATTACK (Ataque de martillo)
Pulsa B o X para sacar un enorme mazo de la nada y balancearlo una vez. Éste es tu ataque principal y se puede efectuar tanto en tierra como en el aire.

HAMMER JUMP (Salto de martillo)
Cuando corras a toda velocidad, pulsa B o X para golpear el suelo con tu martillo y dar una gran voltereta. Este movimiento te será útil para superar obstáculos elevados.

SPIN HAMMER ATTACK (Ataque del Martillo Giratorio)
Una vez que te hagas con la Warrior Feather, aguanta B o X y haz girar el stick analógico para balancear el mazo. Cuando lo gires a la máxima velocidad, puedes parar de girar y aguantar B o X para seguir realizando el movimiento. Soltando el botón detendrás el ataque.

DVENTURE





Mientras Amy mira hacia el cielo, algo cae y aterriza en su cabeza. Al despertar encuentra un pajarito inconsciente en la acera. Amy lo recoge justo cuando se presenta uno de los robots centinelas de Robotnik ¡Debe de estar buscando el pájaro! Amy echa a correr por la calle y se esconde en una hamburguesería cercana para eludir al centinela Zero que la persigue. Cuando se calman las cosas, nuestra heroína sale de la tienda dispuesta a descubrir qué está pasando. Corre por la calle hacia la sección principal de Station Square antes de dirigirte al complejo del hotel. Pasa por las puertas dobles de la derecha y entra en el área del Casino de la ciudad, donde hallarás a Sonic andando por la calle. Amy sabe que si alguien puede ayudarla, ese es Sonic. Tras mostrarle el pájaro, guía a Amy de vuelta al área principal de Station Square y hacia la entrada del ascensor de Twinkle Park, donde aguarda Sonic. De pronto aparece Zero buscando al nuevo amigo de Amy, pero ella está demasiado ocupada admirando las maravillas de Twinkle Park como para darse cuenta y se aventura al interior para echar un vistazo.



Objetivo: Llegar al globo y escapar de Zero

La primera fase de la aventura de Amy empieza hacia la mitad del recorrido de Sonic por Twinkle Park. Baja corriendo las escaleras que hay ante ti para llegar al área de la piscina. Desde aquí, en vez de correr hacia delante y tocar los muelles para llegar al tejado de encima, a Amy le espera una tarea distinta. Usa el martillo para activar el gran botón rojo del suelo y corre luego hacia delante y a la derecha para rodear la piscina. Debes encontrar dos botones rojos más entre los barriles que explotan, así que golpéalos mientras esquivas a los Kikis y a Zero, que ya estará pisándote los talones. Pulsados los tres botones, las puertas del castillo que había en la base se habrán abierto, permitiéndote el acceso a su interior.

Controles



Objetos de mejora

Warrior Feather (Pluma guerrera)

Ubicación: La conseguirás al ganar en el juego "Dale al puerco espín".

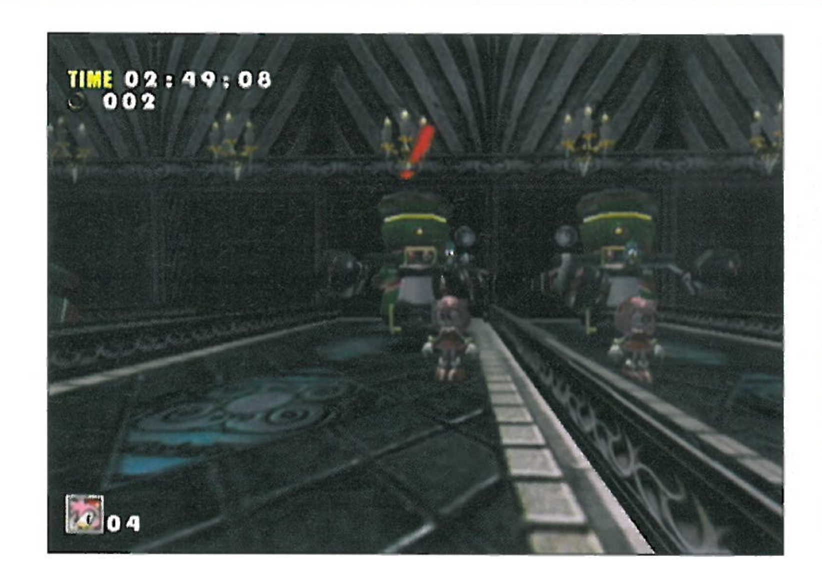
Función: Añade el Spin Hammer Attack a tus habilidades.

Cómo usarlo: Mantén pulsado B o X y haz girar el stick.

Long Hammer (Martillo largo)

Ubicación: Lo conseguirás al superar tu propia marca en el juego "Dale al puerco espín".

Cómo usarlo: Mantén pulsado B o X y haz girar el stick.





Elude las dos grandes bolas de pinchos y el Kiki del fondo antes de cruzar la siguiente puerta corredera para entrar la sala de los espejos. Esta sección puede ser complicada, ya que no debes perder de vista a la auténtica Amy, ni confundirte con sus reflejos, mientras vas avanzando. Esquiva las bolas de pinchos lo mejor que puedas y aléjate de Zero, que anda detrás de ti. Si se acerca demasiado atízale con el martillo para detenerlo unos instantes. Al final, cruza la siguiente arcada y baja las escaleras, saltando por encima de los pinchos del fondo. Corre más allá del inflable que se oculta tras la esquina, toca el punto de control y pasa bajo otra arcada hacia la siguiente sala de espejos.

Corre por aquí, esquivando las bolas de pinchos como antes, y sube la cuesta del final cargándote a los Kikis de arriba. Ve a la última sala de espejos; ésta es más difícil, ya que las bolas de pinchos están por todas partes y no sólo en medio del camino. También deberás mirar los reflejos para descubrir las trampas ocultas: si hay un agujero en el reflejo del camino que tienes por delante, deberías saltar la baldosa a menos que quieras morir a causa de la caída. Sube las escaleras para llegar a la arcada de arriba del todo (usa los muelles si te lías con los saltos) y recorre el nuevo pasadizo para hallar un gran grupo de puertas dobles que llevan de vuelta al parque principal. Toca el punto de control y recoge todos los anillos antes de dirigirte a la derecha de las grandes puertas de metal; deberás saltar enseguida por encima de los barriles explosivos para seguir adelante, pero ten cuidado con la onda expansiva.

Sube la cuesta más allá de las boleas de pinchos, recogiendo más anillos por el camino, y elimina a los Kikis de arriba para que dejen de tirar bombas. Por último, toma la vida extra que cuelga en el aire, al fondo a la izquierda, para luego volver corriendo, dándole a Zero un último porrazo y subiéndote al globo para salir de ahí.

La aventura continúa

Cuando salgas de Twinkle Park, corre hacia las puertas dobles de enfrente para volver a Station Square. Cuando Amy sale y se pregunta adónde habrá ido Sonic, una sombra oscura cae sobre ella... ¡es Zero y está justo detrás! Esta vez no hay escapatoria: Zero agarra a Amy antes de regresar flotando al Egg Carrier mientras Sonic contempla impotente la escena desde lejos.

Amy despierta cuando ya se halla en las celdas del Egg Carrier, vigilada por E-102 Gamma. El robot es duro en sus exigencias: ¡quiere la Esmeralda de Chaos que el pajarito tiene en el cuello! Amy se niega a dársela, cuando de repente el pájaro vuela hacia E-102. Éste lo mira durante un segundo... ¡y libera a Amy de su celda! Su repentino cambio de comportamiento asombra incluso a Amy, quien le agradece su ayuda antes de irse. Cruza corriendo las puertas dobles del final del área de las celdas para hallar el juego "Dale al puerco espín".



Subjuego

Dale al puerco espín



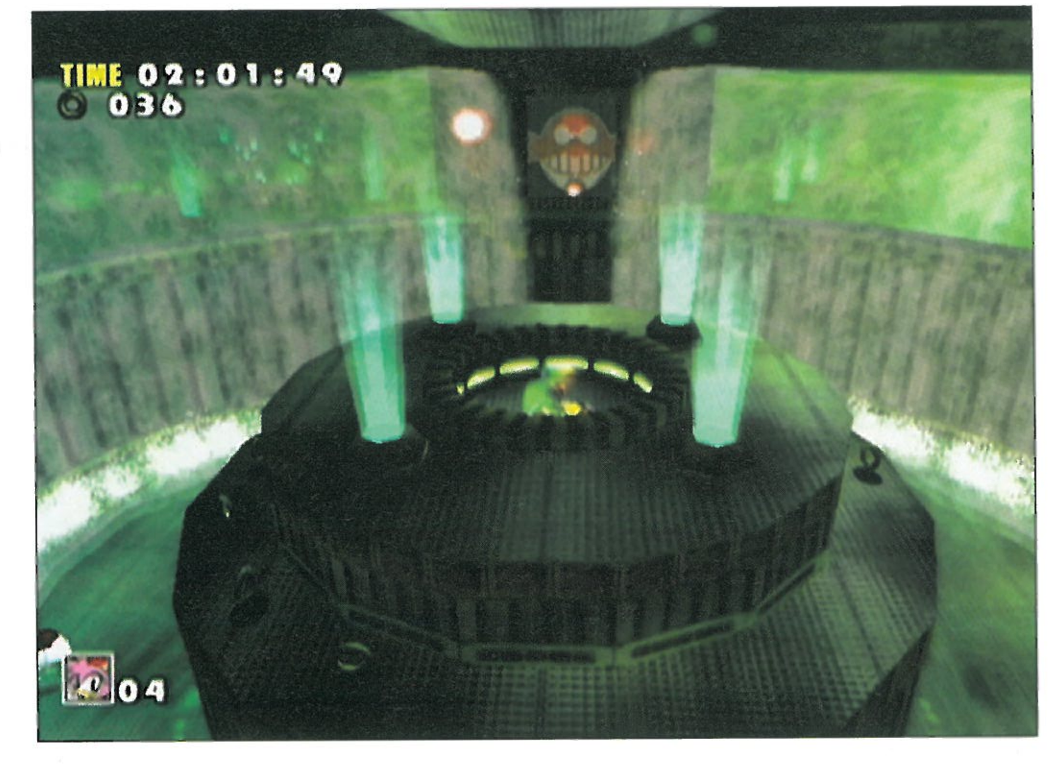
Al entrar en la sala de "Dale al puerco espín" verás que la puerta que lleva al área principal del Egg Carrier está cerrada. La única forma de abrirla es superar la máxima puntuación del Dr. Robotnik en el juego, así que más te vale echar una partida. Salta a la plataforma central y da un brinco al aire para comenzar.

Las reglas son sencillas: debes usar el mazo para aporrear las cabezas de Sonic en cuanto salen por los agujeros que te rodean, igual que en los juegos de las ferias. El momento o lugar de las apariciones no sigue pauta alguna, así que deberás tener los ojos bien abiertos y arrearles lo antes posible. Las cabezas de Sonic azul valen 100 puntos, mientras que las cabezas de Super Sonic te proporcionarán nada menos que ¡500 puntos! No obstante, asegúrate de no darle a ninguna de las cabezas de Robotnik, porque en eso caso perderías 200 puntos del total. Cuando rebases los 2.000 puntos (el récord de Robotnik), no golpees más los blancos y deja que el tiempo se consuma. Al fin y al cabo, más adelante tendrás que batir tu propio récord para recibir el Long Hammer, así que ¿para qué complicarte más la vida consiguiendo ahora una puntuación desorbitada?

La aventura continúa

En cuanto superes el récord de Robotnik recibirás la Warrior Feather, que te permite realizar el Spin Hammer Attack. Además conseguirás abrir la puerta a la estancia principal: crúzala y usa el mazo para golpear el botón que hay frente la puerta a tu derecha. Cuando se abra, crúzala para entrar en el Hot Shelter.





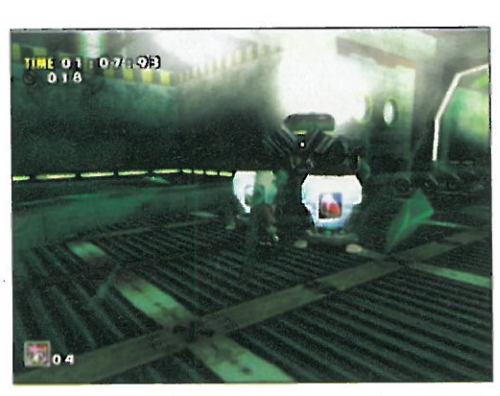
OBJETIVO: Llegar al globo y escapar de Zero

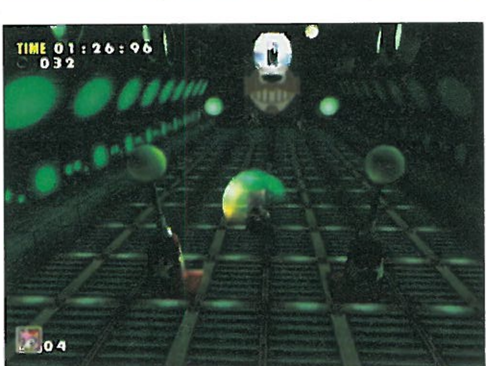
El nivel más largo de la aventura de Amy es bastante difícil, pero la verdad es que los puzzles a los que te enfrentas son bastante ingeniosos. Cuando el ascensor llegue al fondo, corre por la puerta y por el pasadizo hasta el final. Observarás que la puerta de delante no se abrirá de forma automática, así deberás buscar una forma de entrar. Ve a la consola pequeña de la derecha y pulsa B o X para agarrar la manivela de al lado. Ahora haz girar el stick analógico en sentido contrario a las agujas del reloj para que suba la puerta. Pulsa el botón A para soltar la manivela y prosigue por el túnel. Toma la Burbuja Escudo, gira a la izquierda y avanza por el pasillo. Evita al Egg Keeper y a las dos bolas de pinchos, pero ten cuidado con Zero, que saldrá de un tanque de cristal situado a la izquierda al llegar al siguiente grupo de cápsulas de ítems. Corre hacia la piscina pequeña y usa las plataformas flotantes para cruzar al otro lado. Si caes, deberás ir al final y subir por la escalera a la superficie para volver a salir ¡pero procura no ahogarte! Ve al otro lado del pasadizo y mata a los dos Kikis de allí antes de hacer girar la siguiente manivela en la misma dirección que antes para abrir la puerta al tanque principal.

Déjate caer al interior y sube las escaleras de metal hasta arriba antes de pulsar el botón rojo del centro. Esto inundará el tanque y hará subir una plataforma justo enfrente del lugar por donde entraste, permitiéndote alcanzar la puerta del otro lado. Usa la manivela de la derecha para abrir la puerta, girándola tres veces en el sentido de las agujas del reloj para encender las luces rojas y luego una vez en el sentido contrario para encender la verde. Pasa por el punto de control y cruza corriendo la primera sala del tubo, sorteando los pinchos y subiendo las escaleras de metal del final. Cruza la pequeña abertura hacia la siguiente sala y cúbrete cuando Zero se presente a lo bruto para decir hola.

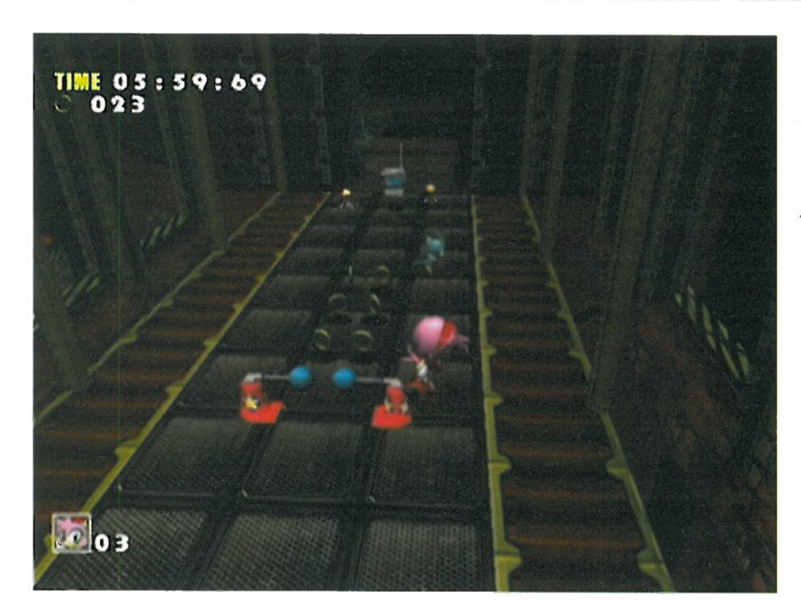
Corre por el pasillo a las escaleras y esta vez empújalas a la izquierda para que queden bajo la pequeña abertura de la pared de encima. Sube y entra para escapar de Zero... por ahora.

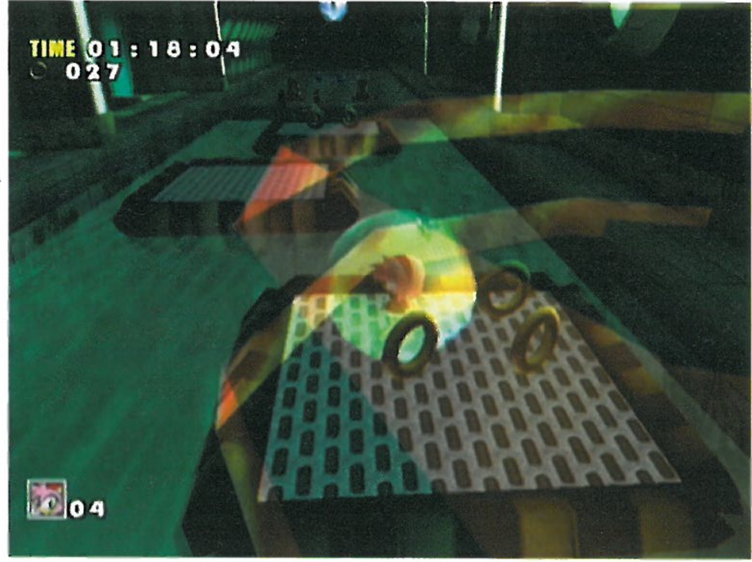
Cuando te tires a los lavabos del fondo del túnel, busca la salida a la izquierda y ve enseguida a la derecha en el pasillo de más allá



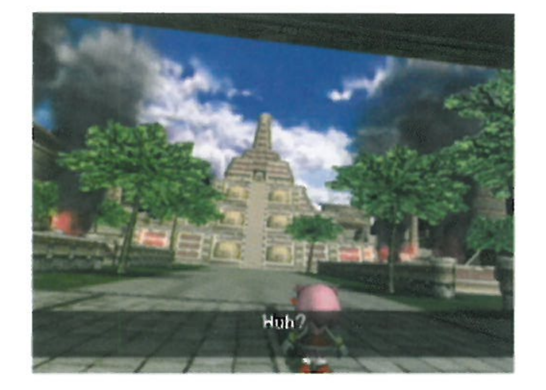








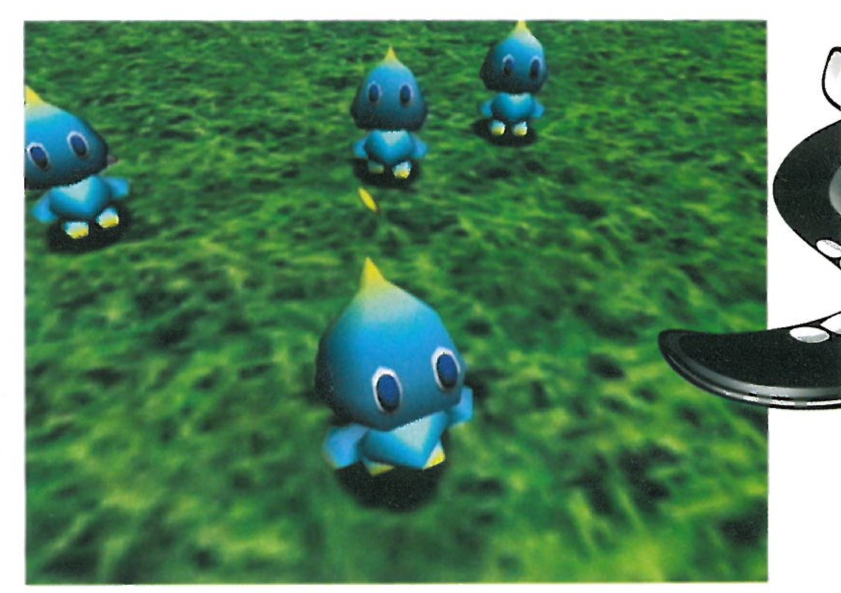




para que no te alcance Zero. Deberás usar la manivela para abrir la puerta mientras intentas sacudirte a Zero de encima, así que alterna entre girar la manivela en el sentido contrario a las agujas del reloj y golpear al robot con el mazo. Cruza la puerta, tírate al fondo y pasa bajo otra arcada para hallar la sala de máquinas. Si puedes llegar a la abertura superior al caer, allí encontrarás una vida extra y una burbuja que te permitirá ser invencible por unos segundos. Cruza las ruedas dentadas de delante hacia la plataforma del otro lado y pulsa el interruptor: con esto invertirás la dirección de las ruedas dentadas y podrás ir más arriba. Sube por la siguiente gran rueda para alcanzar otra plataforma elevada. Toca el punto de control, recoge todas las cápsulas de anillos y ve en la rueda dentada situada a mano derecha hacia el nivel superior. Pulsa el interruptor para invertir de nuevo la dirección de la rueda y tírate otra vez antes de usar la rueda dentada a mano izquierda para llegar al saliente elevado de enfrente. Corre hacia la izquierda, recoge la burbuja y luego pasa por las bolas de pinchos y los Kikis, cruzando las dos puertas correderas hasta la plataforma de metal.

Pulsa el botón del final para hacer girar la plataforma hacia la siguiente entrada antes de cruzarla. Ten cuidado cuando alcances el otro lado porque Zero se presenta de nuevo. Corre hacia delante, ignora las escaleras y los Kikis y corre hacia la izquierda para hallar un ascensor. Gira la manivela para subir en él al nivel de encima, avanza y déjate caer para encontrar más ascensores. Úsalos uno a uno para llegar arriba del todo y corre entonces hacia delante para entrar en la sala de TV. Usa el botón Y para tomar los cristales y pónlos en los agujeros correctos (el lila en el lila, el naranja en el naranja, etc.); cuando completas la secuencia, aparece Zero y atraviesa la pantalla que hay ante ti. Atízale en la cabeza y corre por el agujero que ha abierto para hallar otra pasarela por la que has de correr. Síguela hasta arriba y toca el punto de control para hallar una división en el camino. Hay un ascensor con manivela, una rampa a la derecha y una escalera a la izquierda, pero no importa por dónde vayas porque siempre se llega al nivel superior; eso sí, asegúrate de pillar la Invencibilidad y las Zapatillas de Alta Velocidad de debajo de la rampa antes de continuar.



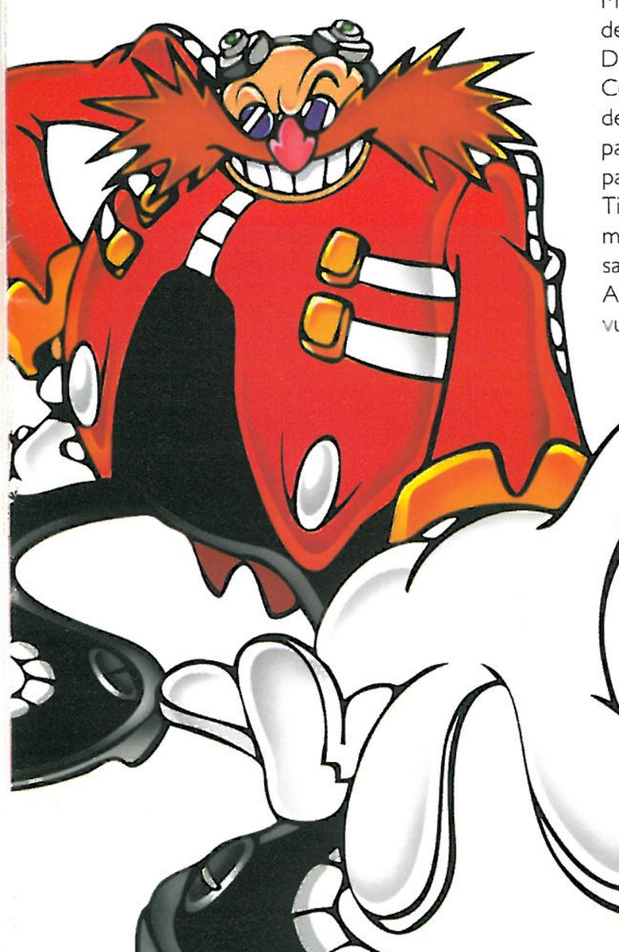








Aquí encontrarás otro conjunto de cristales que hay que poner en orden en el suelo para franquear el camino de delante. Los cristales naranja, lila y amarillo son fáciles de hallar, pero ¿dónde está el azul? Pisa el resorte de la derecha y lo encontrarás encaramado en lo alto de las vigas de encima. Recoge la vida extra al final de la viga del medio, toma luego el cristal y déjate caer, colocándolo en su lugar para abrir la puerta. Ve corriendo por el nuevo túnel y abre las puertas correderas del final para dar con el globo; ten cuidado con los Kikis que revolotean por la base cuando intentas escapar.



La aventura continúa

Mientras Amy flota, una extraña luz la envuelve y despierta en la antigua ciudad de los equidna. Date un garbeo y habla con quien te encuentres. Cuando hayas explorado por todas partes, corre de vuelta al lugar por donde entraste y cruza al pasadizo de la cueva de más allá. Corre por el pasillo y cruza el puente del final para hallar a Tikal jugando con algunos Chao. De pronto, hay movimiento en las aguas que rodean el santuario... ¡Chaos surge del agua justo cuando Amy presencia otro fogonazo y se encuentra de vuelta en la sala de la piscina del Egg Carrier!

Sal de la sala de la piscina por las puertas del final para ir a la cubierta principal y encontrarte cara a cara con el Dr. Robotnik. Después de que aparezcan Sonic y Tails, Robotnik toma otra Esmeralda de Chaos y ordena a E-102 Gamma que ataque a Sonic. En su lucha, Sonic va a asestar un golpe letal, pero Amy lo detiene: no quiere ver destruida a la criatura que le salvó la vida. Justo cuando va a producirse un momento conmovedor entre Sonic y Amy, el Egg Carrier empieza a caer.

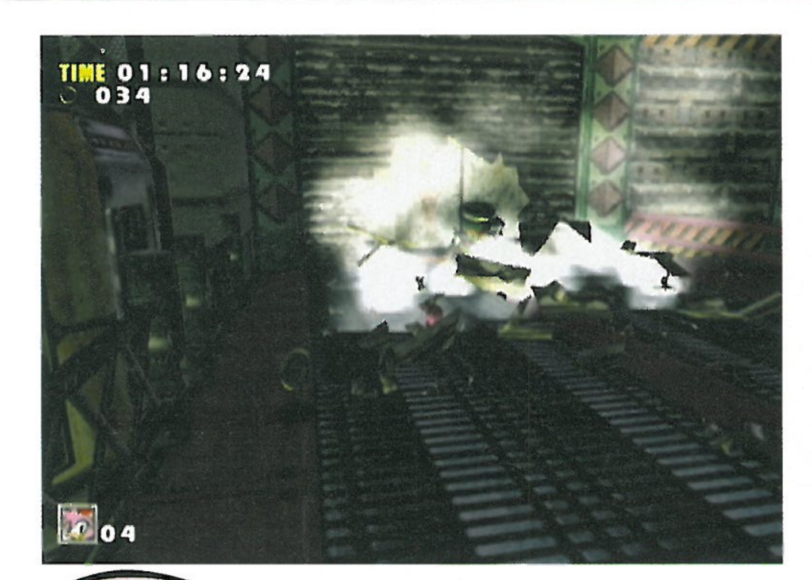
Después de que Amy exprese a E-102 su gratitud, Tails la agarra y se la lleva volando para ponerla a salvo mientras oyen como se estrella el Egg Carrier.

De vuelta en Station Square, Tails deja a Amy frente al hotel. Tras despedirse, Amy y su plumífero amigo están a punto de marcharse cuando Amy se fija en el amuleto del collar del pájaro. Dentro hay una foto de la familia del pobre animalillo a la que hace mucho que perdió. Amy decide que debería reunir al pájaro con ellos. Cuando regreses a Mystic Ruin, ve en la vagoneta situada junto al lago por la sección de la selva tropical. Corre por el camino de la izquierda para llegar a la base de atraque del Egg Carrier. Entra y atraviesa el área del laboratorio hacia la puerta que tiene cojinetes de presión delante. Usa la misma combinación que empleaste durante la aventura de Sonic para abrir la puerta (cinco, tres, cuatro, dos), antes de adentrarte corriendo en la última área del Egg Carrier.



OBJETIVO:
Llegar al globo y escapar de Zero

Éste es un nivel muy simple en el que sólo hay que evitar algunos obstáculos menores. Gírate de inmediato al principio y golpea a Zero en la cabeza para frenarlo un momento antes de echar a correr por el camino señalado con anillos. Ve zigzagueando a través de los generadores láser (al contrario que en la aventura de Sonic aún no debes destruirlos) y luego evita a los Spinas y a las bolas de pinchos del otro lado. Toma algo de velocidad bajando por la pendiente mientras recoges anillos y pisa luego los muelles del fondo para salir volando al siguiente nivel. Ten cuidado con las zarpas





mecánicas al caer. Toca el punto de control del final y elimina el generador láser más bajo de la izquierda para despejar el camino hacia delante. Intenta evitar a los Egg Keepers que hay justo ante ti. Destruye el siguiente generador láser, toma la vida extra que hay bajo la peligrosa zarpa mecánica y luego gira a la izquierda para enfilar el nuevo túnel.

Corre por este túnel teniendo cuidado con Zero, que sale de una pared a la derecha, y destruye otro generador láser para entrar en el siguiente pasillo. Sigue corriendo hasta llegar a una gran sala cerrada al final. Pulsa el botón grande con el martillo y espera a que baje el ascensor. Hasta que llegue es posible que debas entretener a Zero dándole un par de golpes. Súbete de un salto, ve hasta arriba del todo y sal para encontrarte con una sorpresa desagradable: Zero te está esperando (¡¿cómo hará esas cosas?!). Gira enseguida por la derecha a la siguiente sala, destruyendo un par de generadores por el camino, y sube las escaleras para hallar un pasillo en la pared de encima (toma la vida extra mientras te mueves). Recorre el túnel y entra en la sala con seis puertas del final, tocando el punto de control al entrar. Por desgracia la salida es aleatoria, así que deberás abrir las puertas una a una para descubrir cuál esconde el camino. Cuando lo encuentres, corre por él y toca el punto de control. Luego da un giro brusco a la derecha y esquiva a Zero cuando entre a través de otra pared. Ahora debes meterte en el pasillo elevado de la izquierda y hay dos modos de hacerlo: mueve el bidón grande de acero metiéndote dentro antes de saltar encima de él para ganar altura extra (cosa muy arriesgada), o bien corre hacia el pasillo desde lejos y usa el Hammer Jump para volar lo suficiente y conseguir entrar. Cuando lo hagas, cárgate al



Spina del final del pasillo y salta hacia delante para agarrarte al globo flotante y ponerte a salvo.



La aventura continúa

Amy vuelve a escapar de las garras de Zero y regresa al área del laboratorio del Egg Carrier. Zero no se ha ido, claro, así que sólo hay una forma de que Amy esté a salvo definitivamente: deberá desactivarlo personalmente. Haz todo el viaje de regreso al área de Mystic Ruin con la vagoneta y tírate al fondo de la estación del tren. Encontrarás un bloque al que deberás subirte de un salto para volver a la cubierta principal del Egg Carrier. Una vez allí, ves a tu amiguito alado... ¡con toda su familia! Las celebraciones son breves porque, una vez más, Zero estropea la fiesta. Amy ya ha tenido bastante: ¡es hora de acabar con esto de una vez por todas!

JEFE Zero

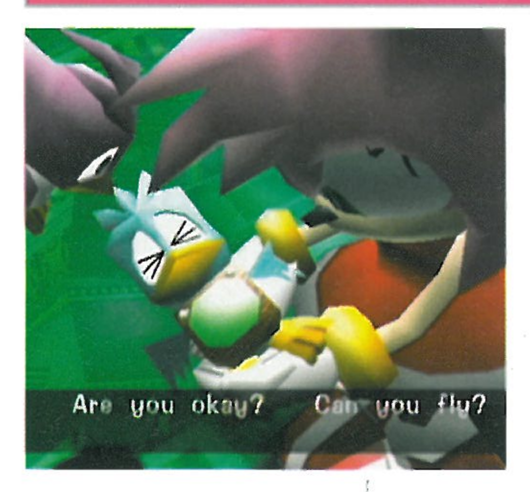
La principal táctica a emplear al enfrentarte a Zero es no dejar nunca de moverte. Así, le será prácticamente imposible apuntarte con los propulsores de sus brazos. No obstante, deberás tener cuidado cuando salte y golpee con ambas manos en el suelo, ya que la onda de choque puede ser muy nociva si te pilla desprevenido. Para dañar a Zero, deberás darle con el mazo hasta que caiga al campo eléctrico que rodea la arena. Cuando esto sucede, al robot le salta un fusible y pierde la cabeza casi literalmente: la tapa de su casco se abre durante unos pocos segundos revelando su punto débil. Deberás pegar un salto para darle con el martillo antes de repetir el proceso. Cuando lo hayas hecho tres veces, el trasto que no paraba de incordiarte explotará en una lluvia de chispas y trozos de metal.





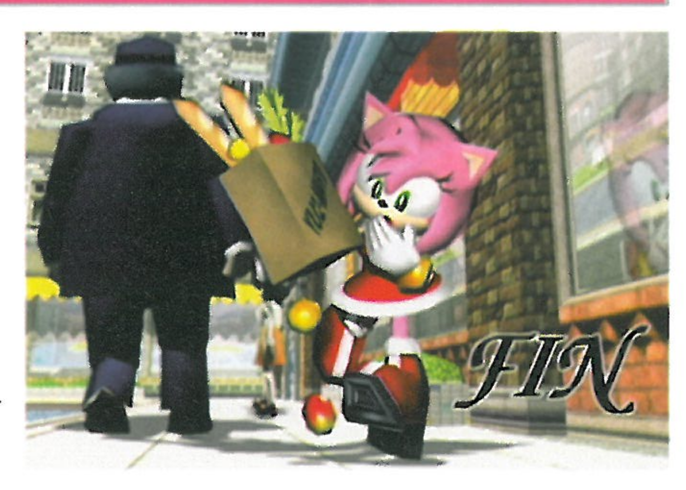


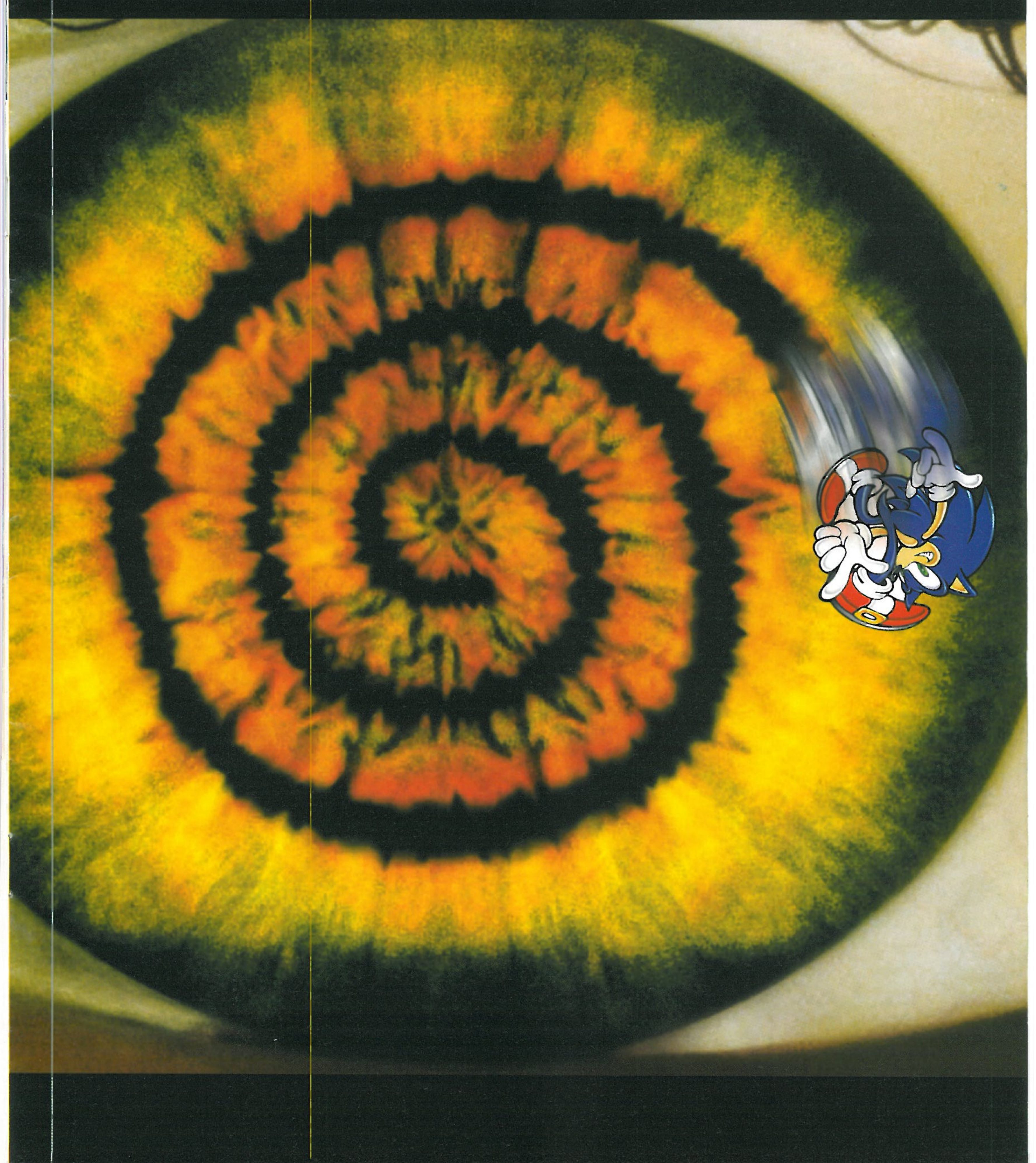


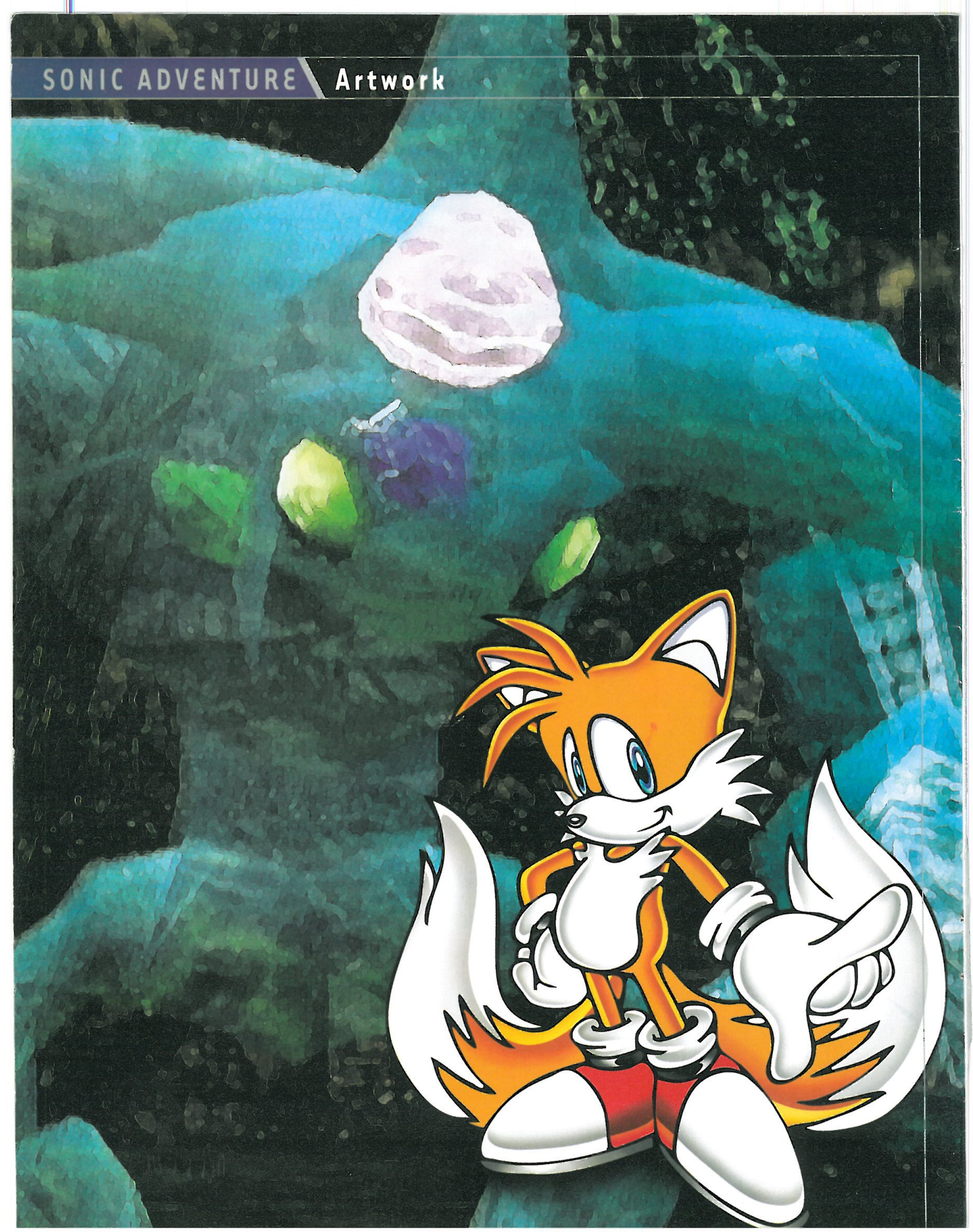


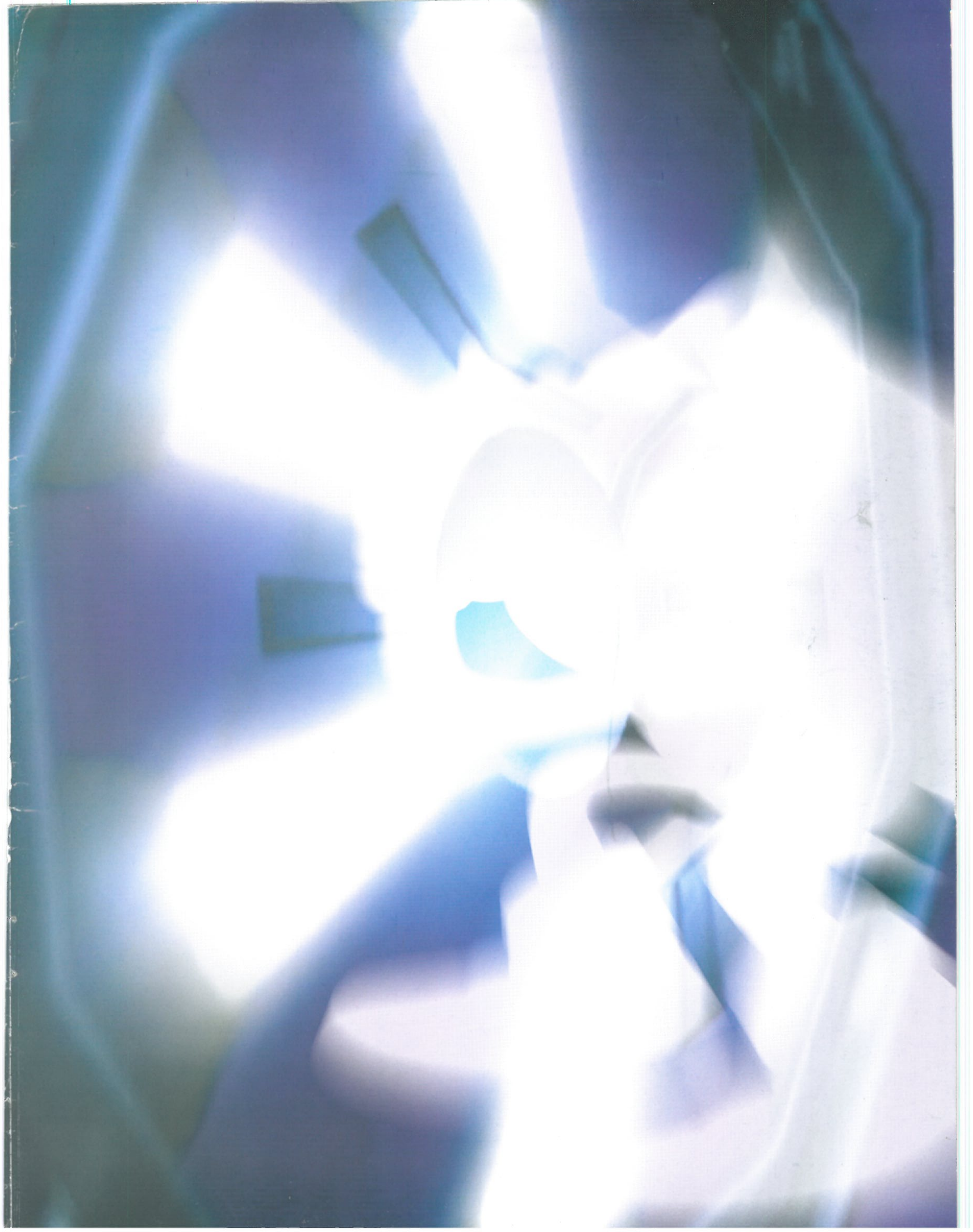
La aventura continúa

Con Zero fuera de circulación, todo en la vida de Amy vuelve a la normalidad. Sin embargo, parece que su emplumado amigo está herido. Tras unos arrumacos de Amy, despierta y se aleja volando con su familia... pero no puede irse sin decir adiós a su nueva amiga. Al volver por un último y enternecedor momento, Amy y el pájaro saben que siempre se tendrán el uno al otro, no importa donde estén...









SONIC
ADVENTURE